今すぐ次号を予約しよう！ ニンドリだけの超BIG企画発表！

vol.89

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年5月21日発行（毎月2回6日・21日発行）
第8巻第9号（通巻89号）

毎月6日と21日発売！

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム

定価490YEN 5/21 2003

ファイアーエムブレム 烈火の剣 開発者インタビュー

緊急発売決定！
ポケモンボックス ルビー&サファイア

新作続報もいっぱい
テイルズ オブ シンフォニア
ビューティフル ジョー
新約 聖剣伝説
カービィのエアライド
RUNE II ～コルテンの鍵の秘密～

発売されるまで泣くんじゃない！
MOTHER 1+2

どせいさん特製シールもついてるよ！

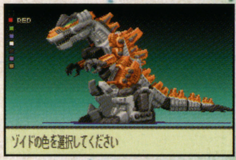
3も出るみたい♪

©2003 Nintendo

好評発売中 メーカー希望小売価格 4,800円(税別)

人気キャラ総出演 オリジナルストーリーのZOIDS-RPG最新作 遂に登場!!

■登場ゾイド140体以上!



ゴジュラスギガやBLOXも参戦!
武器の装備およびカラーチェンジも可能!
500万通り以上のカスタマイズが可能!

■ZOIDSの稼動ギミック再現!

攻撃時におけるZOIDSの可動ギミックを一部再現! 攻撃の演出もパワーアップ!

■進化したデッキコマンド&戦闘システム!

美麗になった戦闘フィールド画面! 支援攻撃や、BLOXの合体も再現!
CAU(チェンジングアーマーユニット)も戦闘中に変更可能!

■通信対戦のレギュレーションも変更可能!

様々な対戦条件が設定できるようになった通信対戦や、与えられた条件の中で戦う「チャレンジングモード」も搭載!

※限定カラー アートスタチュー ブラッディデスザウラーは、無くなり次第終了とさせていただきます。

君よ、ゾイドパイロットになれ!

ついにZOIDSに乗り込み、ZOIDSパイロットとなってメカ生体を自在に操ることができる!
2P対戦も可能な3Dアクションゲーム。

彼らを実際に操作し、大地を駆け、必殺技を繰り出せ!ゾイドとの一体感が重要だぞ!!
TVアニメと同じ必殺技・決めゼリフがバトルをより一層盛り上げる!

ゾイドのバリエーションは80種類以上!

ゴジュラスやアイアンコングなど、おなじみのゾイドはもとよりケーニッヒウルフやダークスナイパーなど、最新ゾイドまで多数参戦!
カスタマイズできる武器は100種類以上登場。自分だけのゾイドを作り出せ!

大充実のゲームモード!

ミッションモード

TVアニメと同じ"ジーベック"制作によるオリジナルキャラクターが登場!共和国軍・帝国軍2つのストーリーが楽しめるぞ!

ZOIDSバトルモード

TVアニメシリーズでおなじみの"バン"や"ビット"となり、好きなゾイドに乗り込んで闘えるぞ!

ゲームキューブ用ソフト ゾイドバーサス
好評発売中
メーカー希望小売価格 6,800円(税別)

©1983-2003 TOMY ©1999-2001 SHO-PRO·MBS·JRK
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。 および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。

お知らせ

次号5月6日(火)発売のNintendo DREAM vol.90は

なんと次号ニンドリはフロム・ソフトウェアから発売予定のアクションRPG『RUNEⅡ～コルテンの鍵の秘密～』の体験版ディスク付き!!　しかも、①激レア!!　製品版では見られない「天使リズ」、②必見!!　美麗オープニングムービーも完全収録。さらに、③お得!!　超サービス価格の390円!!　売り切れ必至なので、いまからカレンダーに○をつけて、買い逃しに注意!!　いま本屋さんで立ち読みしてるアナタ、ラッキーです。その場で次号の予約を!!

世界初 たっぷり遊べる RUNEⅡ ～コルテンの鍵の秘密～

ニンドリだけのオリジナル仕様

ゲームキューブ体験版

くわしい内容は58ページへ→GO!

NINTENDO GAMECUBE
TOMY
Dream Energy
超ド派手忍術・幻術・体術が炸裂!
痛快忍者格闘ゲームの決定版!
夢の対決!
コミックやアニメでも果たせなかった夢の対決もリアルに実現!
興奮の臨場感!
格闘ゲームファンも納得の緊迫感と臨場感!
多彩な技の数々!
変わり身の術をはじめ、忍者格闘ゲームならではの技が満載!
楽しみ方は7つ!
対戦モードから、修業、ストーリーモードなど、全7モードが楽しめる!
必殺技が炸裂!
うずまきナルト連弾
雷切
表・蓮華
獅子連弾
各キャラクターの個性的な必殺技を駆使し、忍者バトルを勝ち抜け!
痛快!忍者対戦格闘
NARUTO
-ナルト-
激闘忍者大戦!
好評発売中!!
ジャンル:痛快!忍者対戦格闘 プレイ人数:1~2人 メーカー希望小売価格 6,800円(税別)
NARUTO-ナルト- 激闘忍者大戦! 初回購入特典!
「NARUTO-ナルト-特製きんちゃく」プレゼント!
超かっこいい、オリジナルデザインのきんちゃく。
ゲームキューブがスッポリはいるビッグサイズだぞ。
※デザインは変更になる場合がございます。
※なくなり次第終了とさせていただきます。
CERO 全年齢 全年齢対象
こっちも炸裂!
GAME BOY ADVANCE ゲームボーイ アドバンス
NARUTO-ナルト- 忍術全開!最強忍者 大結集
忍術を繰りだしながらフィールドを駆け抜けろ!
2003年5月1日発売予定
メーカー希望小売価格4,800円(税別) 横スクロールアクションゲーム
お馴染みの必殺技も全開だってばよ!
うずまきナルト連弾!
ナルト 連弾!!
ナルトかサスケを選んでプレイ!
敵を蹴ちらしてゴールを目指せ!
会得した忍術で道を切りひらけ!
アイテムの使い方も重要だぞ!
おなじみのキャラが総登場!
よくみつけたわね!
かいふくしてあげるから、ありがたくおもいなさいよね。
©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ
©2002 TOMY
および NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・ADVANCE は任天堂の登録商標です。
*お求めは全国有名デパート、スーパー、玩具店で。
*このページに掲載されている商品の価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。
*画面は開発中のものです。掲載の写真と商品の仕様が一部異なる場合がありますので、ご了承ください。
トミーの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
株式会社トミー 〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10
TEL.03-3693-8655
たのしいTOMYの情報はインターネットで http://www.tomy.com
(携帯電話でもアクセスできます。)

©2002-2003 FromSoftware,Inc. All rights reserved.
※表紙イラストはラフデザインにつき実際のものとは異なる場合があります。

NINTENDO GAMECUBE

Nintendo

ヘンテコな島で ヘンテコな奴らの しょーもないネガイを叶えて、オトナになっていくのね。

GiFTPiA
ギフトピア™

ニワトリ？

アン おっきいのだいすき！

可愛らしい人形ですね

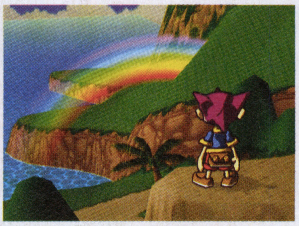
なんか におうな〜…

ワルノ ニオイガ シマス

ふふん おとなだろ おり なんちゃって…

緊張します…

若いもんは 知らんじゃろうが



初回特典として
オリジナル
花札ストラップ
プレゼント！

発売予定日：4月25日（金）メーカー希望小売価格：5,800円（税別）

■1人用 ■オルタナティブRPG	ゲームのバックアップ（途中経過や成績などのセーブ）を行うには別売の ニンテンドー ゲームキューブ メモリーカード が必要です。使用ブロック数：6〜

および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。 ©2003 Nintendo

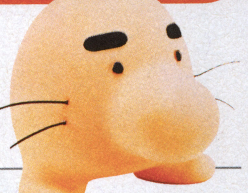
任天堂株式会社　本社　〒601-8501　京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1　任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム

2003 5/21 vol.89

Cover Design 大條 千鶴子

CONTENTS



特集

ついにあの名作RPGが帰ってきた!
14 MOTHER1+2

こんどの『エムブレム』は手ごわくない!?
117 『FE 烈火の剣』開発者インタビュー

新作ソフト・攻略&情報ページ

24 ポケモンボックス ルビー&サファイア
30 テイルズ オブ シンフォニア
48 ファイアーエムブレム 烈火の剣
54 RUNE II ~コルテンの鍵の秘密~
34 新約 聖剣伝説
38 カービィのエアライド
40 F-ZERO GC
42 ギフトピア
60 ビューティフル ジョー
68 ドラゴンクエスト モンスターズ キャラバンハート
76 P.N.03
82 牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち
86 実況パワフルプロ野球10
88 ボンバーマンランド 2 ゲーム史上最大のテーマパーク

連載企画

126 ●任天堂の質問箱
10 ●毎月新聞 TURBO
138 ●マリオ親衛隊
152 ●ドリテクの殿堂
130 ●どうぶつの森+ 村じまんフェスタ
132 ●トランセル種市のポケモン堂
134 ●カプコマニア
136 ●セガ魂
161 ●GC新作ソフトカタログ
8 ●ニンドリヘッドライン&ランキング
114 ●GC&GBAソフト発売スケジュール
7 ●読者プレゼント
99 ●ニンドリ学園
106 ●ゲームソフトファンクラブ
112 ●すすめ! 天任家族　by はやのん
104 ●デス仙人の教えてあ・げ・る
13 ●みすずリンクのNewsDREAM
111 ●N.D. AROUND THE WORLD/大渕豊
110 ●デス仙人レディの幸せの最骨頂
102 ●ゲームの通信簿
105 ●お宝ゲーム古tion
144 ●G.B.A.
105 ●Vol.86 当選者発表／マッスルアンケート

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

©2003 Nintendo / INTELLIGENT SYSYEMS

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544 (販売業務)

編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

©毎日コミュニケーションズ／ambit 2003 禁無断転載

GAME INDEX

ニンテンドーゲームキューブ

F-ZERO GC 40
カービィのエアライド 38
ギフトピア 42
実況パワフルプロ野球10 86
スター・ウォーズ クローン戦争 152
ソニックアドベンチャーDX 136
テイルズ オブ シンフォニア 30
SPECIAL人生ゲーム 154
どうぶつの森+ 130
ドラえもん みんなで遊ぼう! ミニドランド 157
NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦! 96
BIOHAZARD CODE:Veronica 完全版 156
ファミリースタジアム2003 90
P.N.03 76
ビューティフル ジョー 60
V-RALLY 3 157
ポケモンボックス ルビー&サファイア 24
ボンバーマンランド2 ゲーム史上最大のテーマパーク 88
モノポリー ~めざせ!! 大富豪人生!!~ 158
RUNE II ~コルテンの鍵の秘密~ 54
ロード オブ ザ リング~二つの塔~ 152

ゲームボーイアドバンス

あずまんが大王アドバンス 155
アラジン 159
RPGツクールアドバンス 154
キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲 94
新約 聖剣伝説 34
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 152
ZERO ONE 154
ソニック ピンボール パーティ 137
ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート 68
NARUTO-ナルト-忍術全開! 最強忍者 大結集 98
ハチエモン 158
ハムスター物語コレクション 155
ファイアーエムブレム 烈火の剣 48
冒険遊記プラスターワールド 伝説のプラスターゲート スターターセット 155
冒険遊記プラスターワールド プラストオンGP スターターセット 155
牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち 82
ボクらの太陽 92
MOTHER1+2 14
魔法のパンプキン~アンとグレッグの大冒険~ 155
ミッキーとミニーのマジカルクエスト2 159
ロックマン ゼロ2 154

GBA『ゼルダの伝説』ワイドマップ付きで好評発売中!

ゼルダの伝説
神々のトライフォース&4つの剣

A5版144ページ　発売中　760円

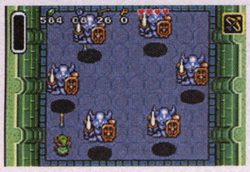
名作『神々のトライフォース』と新作『4つの剣』が1本に収録された本作の攻略本が、ついに発売になった。144ページの中に2つのゲームをギッシリ攻略し、マップとチャートを交えた解説でらくらくクリアも可能だ！　ワイドな全体マップも付録でついているぞ！

神々のトライフォース　チャートに沿ったフィールド&ダンジョン攻略

「ひと目でわかる攻略チャート」に沿いながら、フィールド攻略とダンジョン攻略を、詳細マップを交えて交互に解説している。攻略ルート以外の重要なポイントに関しても、すべてフォローされているのだ。

4つの剣　完全クリアまで親切ナビゲート

ステージをクリアすると、新しいカギをもらって新たな冒険に出発できる本作だが、3周目の完全クリアまで攻略。それぞれのマップに登場するボスの攻略や、使用できるアイテムの解説もバッチリ！



ボス戦も完全フォロー

←ダンジョン攻略では攻略ルートに沿いながら解説していき、入手できるアイテムはダンジョンマップにすべて表記されている。ダンジョンの奥で待ち構えているボスに関しても、対処法を的確にアドバイスしているぞ

光と闇の世界の全体マップを折り込み付録に!

折り込み付録には「ハイラル光&闇の世界全体マップ」と「アイテムチェックリスト」「ハートのかけらチェックリスト」を掲載。ハイラルの冒険に欠かせない、必須アイテムとなるはずだ。

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

©2002,2003 Nintendo

ハガキを出さなきゃはじまらない！

読者プレゼント

今回はGWにかけて発売される期待の新作ソフトのほか、ポケモンずかんカードのセットや、『どうぶつの森+』のストラップなど、ファン必携のアイテムをご用意しました。

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切

2003年 5月20日
（当日消印有効）

当選発表

Nintendo DREAM
Vol.92（6月6日発売）

※アンケートに回答頂いた方の中から抽選で当選者を決定いたします。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ニンテンドードリーム

1 ニンテンドーゲームキューブ本体（1名）

5月にアメリカで行なわれるE3での新作ソフトの発表も楽しみなGC。希望のカラーも書いてね。

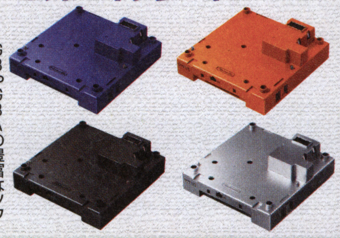
2 ゲームボーイアドバンスSP本体（1名）

脅威の売れ行きを続けているフロントライト搭載のGBAの新型機種。希望のカラーも書いてね。

ニンテンドードリーム

3 ゲームボーイプレーヤー（1名）

GBやGBAの豊富なソフトがTV画面で楽しめるようになる、GC用周辺機器。希望のカラーをハガキの余白に忘れず書いてね。



4 4月30日までに発売された好きなゲームキューブソフト1本（1名）

4月30日までに発売されるゲームキューブ用ソフトのうち、どれでもお好きなソフトを1本プレゼント。（ハガキの余白に希望するソフト名を明記して下さい）

5 4月30日までに発売された好きなGBアドバンスソフト1本（1名）

4月30日までに発売されるGBアドバンス用ソフトのうち、どれでもお好きなソフトを1本プレゼント。（ハガキの余白に希望するソフト名を明記して下さい）

ニンテンドードリーム

6 ワイヤレスコントローラ ウェーブバード（1名）

ケーブルの混線の心配をしなくても済むようになるワイヤレスコントローラだ。

タカラ

7 『どうぶつの森+』ストラップ（3名）

タカラから発売中の『どうぶつの森+』のストラップ。どのストラップが当たるかは編集部に任せてね。

（株）ポケモン

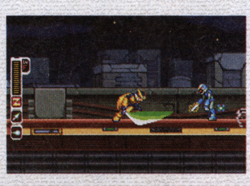
8 ポケットモンスターアドバンスジェネレーション ポケモンずかんカード上巻　コンプリートセット（2名）

「ポケモンずかんカード」の発売を記念して、カードダス自動販売機で好評発売中の「ポケモンずかんカード上巻」のカード全109枚のセットを2名の方に。

カプコン

9 GBアドバンスソフト『ロックマン　ゼロ2』（5名）

ロックマンシリーズに登場の人気キャラ、ゼロが主人公のアクションゲームだ。



フウキ

10 GBアドバンスソフト『ZERO ONE』（3名）

ミニゲームや思わずニヤリとする小ネタが満載のアドベンチャーゲームだ。

タム

11 ショックホルダーアドバンス（1名）

4月25日に発売される、衝撃を吸収する素材で作られたGBA用ケースだ。

12 ショックホルダーアドバンスSP（1名）

GBASP本体を、落下などの衝撃から守ってくれる素材でできたケースだ。

© CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.©2003 FUUKI Co.,LTD.©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon

はみだしHEADLINE●編集部の一部で密かに人気なのが4月24日発売予定の『ZERO ONE』。タイトルからまったくゲーム内容が想像できないが、ジャンルはアドベンチャー。「サブカルが好きな人にオススメ！」（ハシモ談）らしい。

この先1ヵ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう！

Nintendo DREAM HEADLINE

ヘッドライン

春爛漫といった陽気が続く今日この頃。みんなは直前に迫ったゴールデンウィーク(GW)を待ちわびる日々かな？そのGW直後に発売されるニンドリに『RUNEⅡ』の体験版の付録が付くぞ！　5月6日は本屋へダッシュだ！

ソフト 『FE』初回限定版売り切れ注意

記憶に新しい、昨年の『ゼルダ』の予約キャンペーンから続く、任天堂の積極的な販促キャンペーン。今度は『FE』『GIFTPIA』の両期待作に初回出荷限定の特典が付くぞ。『FE』は「特製サウンドトラックCD」と「卓上カレンダー」がセットになって超バリュー価格の4800円。『GIFTPIA』は、伝統的な花札に『GIFTPIA』の世界観をミックスしたオリジナル花札ストラップだ。どちらも初回出荷限定の特典だけに、この機会を逃したら二度とゲットできないぞ。予約または発売日に購入して確実にゲットしよう。

サウンドトラックCD

↑作曲者がアレンジした『烈火の剣』の曲が5曲収録されているぞ

卓上カレンダー

↑『烈火の剣』のキャライラストが使われている来年の4月までのカレンダーだ

その他 お休みの予定が…急きょ発刊!!

前号の月間カレンダーで気づいた人も多かったと思うけど(指摘のおたよりも来ました)、じつは5月6日発売号はお休みする予定だったのです。しかし、急きょ『RUNEⅡ』の体験版を付録に付けることが決定(詳細はP3～4参照)。じつは5月6日発売号は印刷所の関係上、GW前に作業を終えなくてはいけないので、編集部はかなりタイトな作業が強いられることに。史上初のGCソフト体験版付き雑誌を作るためがんばります！

前号の月間カレンダー。毎月6日、21日は、通常だったら「ニンドリvol○○発売」と書いてあるハズが…。この時点ではお休みする予定だったのだ

↑いつもより安い390円で『RUNEⅡ』が楽しめる！　誌面もいつも通り充実!!

月間カレンダー　2003年4月～5月

4月

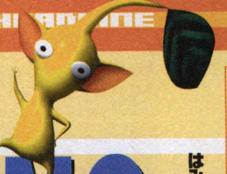
21	(月)	仏滅	Nintendo DREAM　vol.89発売
22	(火)	大安	ポルトガル人がブラジルに到達(1500年)
23	(水)	赤口	●カービィDVD まんまるセレクション カービィ"最強タッグ"編
24	(木)	先勝	■お遍路さん～発心の道場(阿波国)編 お遍路さん ■お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～基本セット(専用印籠型歩数計同梱版)
			■お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～3点セット(専用印籠型歩数計+ボタンコントローラ同梱版)
			■お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～スターティングセット(3点セット+"Q"同梱版)
			■魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～　■HUNTER×HUNTER みんな友だち大作戦!!
			■冒険遊記プラスターワールド～伝説のプラスターゲート～スターターセット　■冒険遊記プラスターワールド～プラストオンGP～スターターセット
			■ZERO ONE
25	(金)	友引	■GIFTPIA
			■RPGツクール アドバンス　■あずまんが大王 アドバンス
			■サモンナイト クラフトソード物語
			■ファイアーエムブレム 烈火の剣
26	(土)	先負	●『ぼくらの太陽』全国キャラバン(東京・お台場パレットプラザ)(27日まで)
27	(日)	仏滅	●『MOTHER1+2』携帯待ち受け画面の配信　この日まで
28	(月)	大安	平凡パンチ創刊（1964年）
29	(火)	赤口	みどりの日
30	(水)	先勝	ポケモンスタジアム2(N64)発売(1999年)

5月

1	(木)	仏滅	■SPECIAL人生ゲーム
			■NARUTO―ナルト― 忍術全開!最強忍者 大結集
2	(金)	大安	■ハムスター物語コレクション　■ロックマン ゼロ2
3	(土)	赤口	憲法記念日
4	(日)	先勝	英国エプソム競馬場で初のダービー開催(1780年)
5	(月)	友引	子供の日
6	(火)	先負	Nintendo DREAM vol.90発売
7	(水)	仏滅	本居宣長誕生(1730年)
8	(木)	大安	■キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲
9	(金)	赤口	上野公園開園(1876年)
10	(土)	先勝	コットンの日
11	(日)	友引	母の日
12	(月)	先負	キュリー夫人がラジウムを発見(1898年)
13	(火)	仏滅	●任天堂メディア向け発表会(予定)(アメリカ・ロサンゼルス)
14	(水)	大安	●E3(16日まで）(アメリカ・ロサンゼルス)
15	(木)	赤口	沖縄本土復帰（1972年）
16	(金)	先勝	第1回アカデミー賞授賞式開催(1929年)
17	(土)	友引	平戸のオランダ人、長崎の出島に移住させられる(1641年)
18	(日)	先負	ことばの日
19	(月)	仏滅	桶狭間の戦い(1560年)
20	(火)	大安	李淵、唐を建国(618年)
21	(水)	赤口	Nintendo DREAM　vol.91発売

■ニンテンドーゲームキューブ　■GBアドバンス　■GBカラー　●ハード・周辺機器　●イベントなど

©2003 Nintendo／INTELLIGENT SYSTEMS ©2002-2003 FromSoftware.All rights reserved.



GC、GBAの今どき&先どりの流行がわかっちゃう!

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20

3月24日～4月6日集計

順位	前回	売上本数／累計	機種	タイトル／データ
1	初	319,402 / 319,402	GBA	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート ●スクウェア・エニックス●RPG ●3月29日 ●5,980円
2	→2	98,388 / 170,463	GBA	メイドインワリオ ●任天堂●ETC ●3月21日 ●4,800円
3	初	57,611 / 57,611	GC	ソウルキャリバーII ●ナムコ●FTG ●3月27日 ●6,800円
4	↓1	51,036 / 185,630	GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 ●任天堂●RPG ●3月14日 ●4,800円
5	初	50,736 / 50,736	GBA	ロックマン エグゼ3 ブラック ●カプコン●RPG ●3月28日 ●4,800円
6	↓4	40,823 / 1,980,552	GBA	ポケットモンスター サファイア ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4,800円
7	↓5	39,664 / 1,956,457	GBA	ポケットモンスター ルビー ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4,800円
8	↓3	22,237 / 72,102	GBA	遊戯王デュエルモンスターズ8～破滅の大邪神～ ●コナミ ●TBL ●3月20日 ●4,800円
9	初	22,048 / 22,048	GBA	From TV animation ONE PIECE めざせ!キング オブ ベリー ●バンプレスト ●TBL ●3月28日 ●4,800円
10	初	20,699 / 20,699	GC	シャーマンキング ソウルファイト ●バンダイ ●SLG ●3月27日 ●6,800円
11	↓6	17,714 / 420,962	GBA	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス ●スクウェア・エニックス ●SLG ●2月14日 ●5,800円
12	↓11	13,237 / 687,911	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス ●任天堂 ●ACT ●2002年10月25日 ●4,800円
13	初	12,512 / 12,512	GC	P.N.03(ピーエヌ スリー) ●カプコン ●ACT ●3月27日 ●5,800円
14	↓9	11,641 / 172,768	GBA	パワプロクンポケット5 ●コナミ ●SLG ●1月23日 ●4,800円
15	↓8	10,862 / 126,151	GBA	メトロイドフュージョン ●任天堂 ●ACT ●2月14日 ●4,800円
16	↑圏外	10,163 / 840,630	GC	マリオパーティ4 ●任天堂 ●ETC ●2002年11月8日 ●6,800円
17	→17	10,043 / 392,706	GBA	伝説のスタフィー ●任天堂 ●ACT ●2002年9月6日 ●4,800円
18	↑圏外	9,749 / 74,047	GBA	テニスの王子様2003 PASSION RED ●コナミ ●SPT ●2月20日 ●4,800円
19	↓7	9,510 / 51,491	GC	ロックマン エグゼ トランスミッション ●カプコン ●ACT ●3月6日 ●5,800円
20	↓13	8,654 / 438,193	GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●ACT ●2002年9月20日 ●4,800円

『ドラクエ』貫禄の30万本、『SCII』は5万7千本で3位

数多くの有力タイトルが発売された3月下旬の売り上げランキング。ダントツの1位は『ドラクエ』。30万本を売り上げ、まさに貫禄の1位といったところだが、GBで発売されたシリーズ2作がともにミリオン超えを達成していることを考えると物足りない? リンクで話題を独占した3位の『SCII』は3機種同時発売で5万7千本。そのクオリティを考えるともっと売れていいソフトだが…。

読者が選ぶ期待の新作 TOP20

Nintendo DREAM Vol.88より集計

順位	前回	ポイント／機種	タイトル／データ
1	↑2	881 / GC	どうぶつの森2(仮) ●任天堂 ●ETC ●発売日未定 ●価格未定
2	↓1	859 / GC	カービィのエアライド(仮) ●任天堂 ●ACT ●今夏 ●価格未定
3	→3	569 / GC	マリオカートGC(仮) ●任天堂 ●RCG ●発売日未定 ●価格未定
4	↑6	555 / GBA	ファイアーエムブレム 烈火の剣 ●任天堂 ●SLG ●4月25日 ●4,800円
5	→5	372 / GC	F-ZERO GC(仮) ●任天堂 ●RCG ●5月未定 ●価格未定
6	↑8	368 / GC	スターフォックス(仮) ●任天堂 ●STG ●発売日未定 ●価格未定
7	→7	356 / GC	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル ●スクウェア・エニックス ●RPG ●7月18日 ●価格未定
8	↑10	327 / GC	マリオテニスGC(仮) ●任天堂 ●SPG ●来冬 ●価格未定
9	↓4	319 / GC	ピクミン2(仮) ●任天堂 ●ACT ●発売日未定 ●価格未定
10	↓9	301 / GC	ギフトピア ●任天堂 ●RPG ●4月25日 ●5,800円
11	→11	262 / GC	牧場物語 ワンダフルライフ ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●今夏 ●価格未定
12	→12	247 / GC	ビューティフル ジョー ●カプコン ●ACT ●6月14日 ●価格未定
13	↑18	172 / GC	機動戦士ガンダム ●バンダイ ●ACT ●今春 ●価格未定
14	↑圏外	157 / GC	ワリオワールドGC(仮) ●任天堂 ●ACT ●今夏 ●価格未定
15	↓14	143 / GC	バイオハザード4 ●カプコン ●ADV ●発売日未定 ●価格未定
16	↑圏外	122 / GC	テイルズ オブ シンフォニア ●ナムコ ●RPG ●発売日未定 ●価格未定
17	↑圏外	116 / GC	ソニックアドベンチャーDX ●セガ ●ACT ●6月19日 ●6,980円
18	↑圏外	108 / GBA	RPGツクールアドバンス ●エンターブレイン ●ETC ●4月25日 ●5,800円
19	↑圏外	104 / GBA	新約 聖剣伝説 ●スクウェア・エニックス ●RPG ●今夏 ●価格未定
20	→20	99 / GC	マリオゴルフGC(仮) ●任天堂 ●SPG ●今夏 ●価格未定

『どうぶつの森2』、『カービィ』から僅差で首位を奪回

前号、『どうぶつの森2』を抜いてトップになった『カービィ』。今号は僅差で逆転されて2位に。E3での発表が期待される2作。E3後の順位の変動に要注目だ。今回のランキングは、圏外から5タイトルが帰り咲き。『～シンフォニア』は今号の記事で順位アップ濃厚? また18位の『RPGツクール』に注目。携帯機では珍しい「自分で作る」ソフト。その可能性に期待高し?

ニンドリランキング この付録だったら欲しい!

今回のニンドリランキングは、ニンドリVol.88「マッスルアンケート」の「『これが付いてきたら、絶対にニンドリを買う!』という付録がありますか?」に寄せられた意見をピックアップしてみたぞ。

・『ゼルダ』シリーズのほかのキャラクタのストラップ

・『ゼルダ』登場キャラの特大ポスター、ポストカード

月2回刊化してから「勇者(リンク)のストラップ」2回、『裏ゼルダ』の攻略ガイドの計3回、付録となった『ゼルダ』。基本的に、付録はソフトの発売前後に付けることが多いので今後『ゼルダ』の付録が付くとすれば新作が出るときになるはず。

・GCソフトを入れるケース

これまで実用的な付録として、GCのメモリーカードケース、前号の「GBA液晶クリーナー」付きの携帯ストラップがあったが、上記の意見も実用的でいいカンジ。なるべく実用的なモノを…とニンドリも考えてるので今後も同様の付録はあるかも?

・ゴショッカーの缶バッチ

G.B.A.で紹介したゴショッカー缶バッジ。いまのところ、掲載者に抽選で若干名にプレゼントしているけど、要望が多ければ付録化が実現するかも…?

・ニンドリ編集部員のプロマイド

・ニンドリ編集部員の歌をCD化

…本当に欲しい? マッスル・イガリンの肉体美プロマイド、マッスル・イガリンが唄う「中島みゆきメドレー」、考えただけで寒気が…。

・最新ゲームの体験版

・「月刊任天堂」のような最新ゲームの体験版、ムービー集

一番多かった要望がコレ。ついに実現! GCソフトの体験版付き雑誌は史上初の試み。次号に乞うご期待!

はみだしRANKING●カプコン5大GC期待作の第1弾『P.N.03』は1万2千本で売り上げランキングの13位。積極的にGCへタイトルを出しているカプコンにとってこの数字は物足りないハズ。今後の売り上げの伸びに期待。

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力:アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

Nintendo DREAM Monthly½ News 毎月新聞TURBO ターボ

今回のアイドリング

こ、これは一体!? 品種の名前なんでしょうか…。花言葉もまさにピーチ姫にピッタリかも
（福岡県／ひまさん）

SMAAAASH!! NEWS

やっぱりウワサは本当だった！ ボクらはコレを待っていた！
『MOTHER1+2』大復活作戦開始！

今号の表紙を見て、ひどくビックリした人、多いかな？ それとも、現在放送中CMですでにビックリしていたかな？ とにかく、正式に発表されましたよGBA版『MOTHER』が！ しかも、あのお蔵入りとなった『MOTHER3』まで復活するってゆーんだから、大ビックリですよホント。で、6月20日のゲーム発売に先駆けて、CMをはじめ数々の『MOTHER』に関する企画がすでにスタートしている。それらをまとめて紹介するぞ。

ついに動き出した待望のプロジェクト 糸井さんのサイト「ほぼ日」も必見！

『MOTHER』生みの親である糸井重里さんも、今回の発表に合わせて4月15日にコメントを発表した。それが読めるのは、糸井さんのインターネットサイト「ほぼ日刊イトイ新聞」だ。日を追うごとになにかしら新しい情報が増えていくはずなので、こまめにチェックしてみよう！

ほぼ日刊イトイ新聞
http://www.1101.com

期間は4月27日まで。急げ！ どせいさんの待ち受け画面配信中！

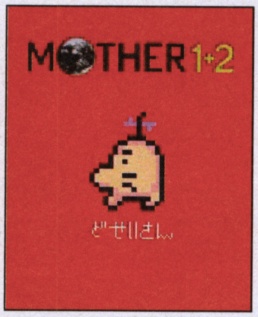
ニンドリの表紙にも出ている「どせいさん」は、『MOTHER2』を代表するキャラクターだよね。そのどせいさんの待ち受け画面が、携帯電話からダウンロードすることができるぞ。期間は4月27日までと短いあいだなので、欲しい人は早めにゲット！ ちなみに、抽選で16名にGBアドバンスSPが当たるチャンスもあるとか！

アクセス方法

iモード
iメニュー→とくするメニュー

EZ Web
トップメニュー→おトク知っトク

J-SKY
J-フォンメニュー→とくトクcafe'



※画像はイメージです。機種によって若干異なる場合があります。

キミはもう見た？ ただ今テレビで放送中！ 衝撃の発売告知CM誌上公開！

おお、この文字は!?

どせいさんが画面にちんまり登場

数々の名場面が流れて…

最後にこっそり「MOTHER3」の告知。ぐんまけん。

●はみだしNEWS● 「ほぼ日刊イトイ新聞」では、『メトロイドフュージョン』の坂本賀男さんと、作家で大のゲームファンとして知られる宮部みゆきさんとの対談も読むことができるぞ。必読！

©1989 SHIGESATO ITOI/Nintendo Program：©2003 Nintendo
©1994 Nintendo/APE inc. Scenario：©1994 SHIGESATO ITOI Program：©2003 Nintendo

グッズ

住人さんが10人プラス＆魚やスコップ、家具類などアイテム類もさらに充実！ タカラ“『どうぶつの森＋』森をつくろう！Newフィギュアコレクション”第2弾発売！

『どうぶつの森＋』の世界をかわいいフィギュアで再現した、タカラの『森をつくろう！Newフィギュアコレクション』。4月25日にはまたまた新しい仲間が増えるのだ。今回のラインナップはごらんの10種類。各セットには住人さんが1体と家具やアイテムなどが数点いっしょに入っている。別売りの「おうちセット」や「ひろいおうち」などと組み合わせれば、自分の部屋に小さな『どうぶつの森＋』の世界が広がるぞ！　ゲームの世界を再現して、実際に触って遊ぶことができるこのフィギュアコレクション、各350円で全国のおもちゃ屋さんなどで発売される。

➡これまでに発売されているアイテムを組み合わせれば、こんな村が作れちゃうのだ

ニュース

フロム・ソフトウェアと任天堂が『RUNE II』の販売業務提携を発表

フロム・ソフトウェアは、5月23日に発売されるGCソフト『RUNE II～コルテンの鍵の秘密～』の販売について、任天堂と業務提携を結んだ。『RUNE II』は次号のニンドリで体験版が付録に付く話題のタイトル。今回の提携によって、ユーザーに対するアピールがさらに増すんじゃないかな？

⬆「前作をよりパワーアップさせたドラマチックなアクションRPGなのだ

●業務提携で何が変わる？●

最近、サードパーティ製GCソフトについて任天堂が販売業務提携を結ぶニュースが多く伝えられている。この提携のメリットは、全国に太い流通パイプを持つ任天堂が販売を受け持つことで、ゲームソフトをより広く展開することができる点。それから、テレビCMなどを任天堂が流すことも場合によってはある。つまり、ゲーム市場をより活性化させるための手段なのだ。

イベント

本当の嵐の中で開かれたセガのイベント Game Jam Stormにソニック新作出展

4月5日～6日に東京有明で開かれたセガのゲームイベント「Game Jam Storm」では、アーケードゲームが多数展示される中、ソニック3タイトルにも人が多く集まっていたぞ。GC『ソニックアドベンチャーDX』『ソニックメガコレクション』GBA『ソニックピンボールパーティ』という顔ぶれで、ひどい嵐の中駆けつけた沢山の入場者の注目を浴びていた。アーケード版『バーチャファイターIV』大会なども行われた大ステージでは、GC『激闘プロ野球』など最新作の映像も流れていたのだ。

⬆ライブ会場のように立派なステージには、多数のセガファンが集まっていたのだ

⬆すでに発売中の『ソニックメガコレクション』でも熱心に遊ぶ人が多かった

●はみだしNEWS●　カプセルトイでおなじみのユージンは、5月の新作として『ゼルダの伝説 風のタクト』のボックスフィギュアを予定しているらしいぞ。どうやら普通のフィギュア以上の仕掛けもあるとか…。詳しくは次号で！

©2001 Nintendo
©2002-2003 FromSoftware. All rights reserved.

●はみだしNEWS● スクウェア・エニックスに続き、コナミも今年から新しいロゴマークになった。80年代中頃の変更以来約15年ぶり、3度めの変更となる。今回のものは流れるようなフォルムの文字が印象的だ

ニュース 4月25日発売のGCソフト『ギフトピア』初回特典に花札ストラップが付くぞ！

まもなく発売される期待のオルタナティブRPG『ギフトピア』に、初回限定のアイテムとして花札ストラップがプレゼントされるぞ。これは初回生産分に付属しているもので、事前に予約している人か、ゲームを発売日に買った人ならもらえるはずだ。

また、下記のラジオ番組で『ギフトピア』に関するコーナーが始まっているので、こちらも聴いてみてね。

➡ゲームに登場するキャラクターをあしらった3枚の花札。本物と同じ材質でできているのだ。透明ホルダーに入れて使用する

『ギフトピア』コーナーが放送されるラジオ番組

●TBSラジオ　JUNK（毎週木曜、深夜0:00～0:55）
放送区域：東京、神奈川、千葉、栃木、長野、埼玉、群馬

●CBCラジオ　ハイパーナイト（毎週月～金曜、コーナーは24:10くらいから）
放送区域：愛知、岐阜、三重

●MBSラジオ　Bフライデースペシャル（毎週金曜、コーナーは深夜0:50くらいから）
Bサンデー（毎週日曜、コーナーは16:45くらいから）
放送区域：大阪、京都、兵庫、奈良、和歌山

ニュース 『ファイアーエムブレム 烈火の剣』CMは大人の雰囲気タップリなのだ！

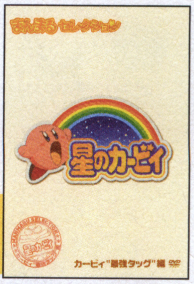
4月25日発売のGBAソフト『ファイアーエムブレム 烈火の剣』のCMはもう見たかな？ 平井堅さんの唄う「LIFE is...」にのせて、出逢いと別れがテーマのCMに仕上がっているよね。あのCMでGBアドバンスSPを持っていたのは、堀北真希さんという新人女優さんなのだ。14歳には見えないくらい大人っぽい演技を見せてくれているよね。

←西欧の古い町並みでGBA-SPを持ち、しっとりとたたずんでいる堀北さんなのだ

ビデオ アニメ「星のカービィ」で人気の高かったエピソードが低価格ビデオ&DVDに！

アニメ「星のカービィ」視聴者からのリクエストが高かった2つのお話をセットにしたビデオ&DVDが、4月23日に発売されるぞ。価格はなんと1890円（税別）というお手軽さ。第13話「ププビレッジ年忘れ花火大会」と第49話「アニメ新番組・星のデデデ」を収録。これはお買い得！

「星のカービィ」まんまるコレクション ～カービィ"最強タッグ"編～
4月23日発売　1890円　品番：AVBA-14698



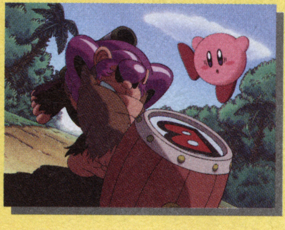
←毎月発売されているDVDシリーズでもまだ未収録な第49話も楽しめちゃうのだ

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から CBC/TBS系にて放送中

4/26放送 第79話 ボンカース あらわる！

平和なププビレッジに現れた巨漢、その名はボンカース。背中には大きなハンマーを背負いながら、村の住民達になぜかカービィの居場所をたずねてまわる。見るからに恐そうな外見からみんなは警戒するのだが、実はボンカーズ、憧れのカービィに弟子入りするためにププビレッジに来たのだった！ しかし、デデデ大王がその状況を見逃すはずもなかった。ボンカースは、デデデ大王の策略によって魔獣にされそうになるが…。

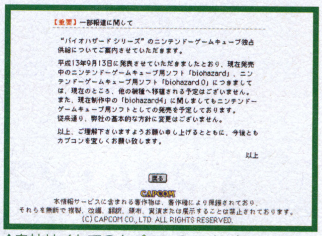


5/3放送 第80話 強壮！ドリンク狂想曲

瞬発力と24時間寝ないエネルギーを補給してくれるドリンク、パワップD！ 薬の効果で張り切りまくるデデデ大王と住民達。カービィもストーンカービィになって大暴れ。手のつけられないみんなをおとなしくさせるため、エスカルゴンがドリンクの中身を逆の効果にする薬、パワダウンEとすりかえる。おかげでカービィをはじめ、みんなはすっかりと無気力に…。それをチャンスだとばかりに、カスタマーサービスが魔獣を送り込んできた!!

トピックス "『バイオ』など基本的方針に変更なし" カプコンが一部報道に対しコメント

一部の新聞に、カプコンはゲームキューブ向けに開発してきたゲームタイトル、特に『バイオハザード』シリーズを見直し、他機種でも展開するという記事が掲載された。これに対してカプコンは自社サイト上にて「従来通り、弊社の基本的な方針に変更はございません」と、この報道を否定している。ニンドリ読者の中には、ウワサなどで混乱している人もいるかと思うが、カプコンはキッパリと否定しているので安心してほしい。


【重要】一部報道に関して

"バイオハザード シリーズ"のニンテンドーゲームキューブ独占供給についてご案内させていただきます。

平成13年9月13日に発表させていただきましたとおり、現在発売中のニンテンドーゲームキューブ用ソフト「biohazard」、ニンテンドーゲームキューブ用ソフト「biohazard 0」につきましては、現在のところ、他の機種へ移植される予定はございません。
また、現在制作中の「biohazard4」に関しましてもニンテンドーゲームキューブ用ソフトとしての発売を予定しております。
従来通り、弊社の基本的な方針に変更はございません。

以上、ご理解下さいますようお願い申し上げるとともに、今後ともカプコンを宜しくお願い致します。

以上

戻る

CAPCOM
本情報サービスに含まれる著作物は、著作権により保護されており、
それらを無断で複製、改編、翻訳、頒布、実演または展示することは禁止されております。
(C) CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

↑自社サイトでのカプコンのコメント

Dream's EYE

『biohazard』シリーズのゲームキューブ独占供給宣言。この発表が行われたのは2001年9月13日のこと。以来、移植作品の2作を含め、シリーズ4作品がGCで発売されている。さらに今後も2作品が発売予定だ。同シリーズはPS陣営の一翼を担っていたシリーズであり、現在のハード普及率を考えてもPSで発売したほうが売れるかもしれない。そのような単純な考えから誤報が生まれたと推測される。しかし、シリーズ生みの親である三上真司さん（カプコン第四開発部長）は、発表会で「任天堂のゲームに対する姿勢に同調して独占供給を決めた」と語っているし、岡本吉起さん（カプコン専務取締役開発本部長）は、本誌のインタビューで「（キューブでしか出さないという）約束は絶対に守る！」と明言している。現在も『Viewtiful Joe』など渾身のタイトルを開発しているカプコンだが、それをあえてGCで出すことを決断したカプコンが、そう簡単に戦略転換をするとは思えない。このような悪意さえ感じるような誤報で、せっかく盛り上がってきているところに水を差すようなことはして欲しくないものだ。　（カプコン大好き：ケイ大佐）

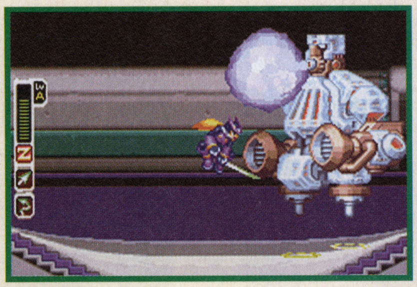
 ©Nintendo / HAL Laboratory, Inc.　©Nintendo / HAL Laboratory, Inc.・CBC

マリオクラブおすすめソフト 今回はこの2本!

ロックマンゼロ2

GBアドバンス／カプコン／アクション

大人気「ロックマン」シリーズ最高難易度の「ロックマンゼロ」2作目となるアクションゲーム。主人公「ゼロ」や敵キャラクターのキャラクター表現（アクションパターンや動き等）が多彩で好印象、としている。また、ステージ構成やボスキャラクターなど、ゲーム攻略の手応えも十分なようである。さらに3種類のゲームが楽しめる「ふたりであそぶ」モードや、6項目の評価により「コードネーム」が付けられるなど、遊びの幅が広がったようだ。「ゼロ」のアクションを使い分けて戦え！

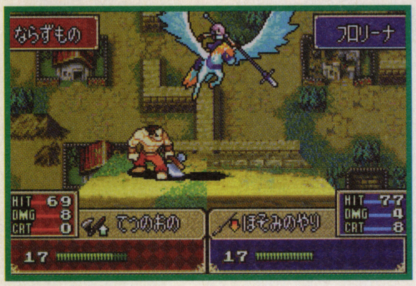


←「ロックマン」らしい硬派なアクションを継承するシリーズの第2弾だ

ファイアーエムブレム 烈火の剣

GBアドバンス／任天堂／シミュレーションRPG

任天堂が看板シュミレーションRPGシリーズ最新作。基本システムは前作とほぼ同じだが、チュートリアルイベントが充実しているのでシリーズ未経験者でも安心してプレイできるようだ。さらに今回はプレイヤー自身を「軍師」として登場させたり、1枚絵やBGMの鑑賞モードが収録された「エクストラ」モードが用意されているなど、前作までのシリーズをプレイしたファンにも十分楽しめる内容であることをマリオクラブは評価している。デモ演出やBGMもたくさん収録されているみたいだぞ。



←親切設計で初心者でも安心。前作の2倍の容量でボリュームも満点なのだ

マリオクラブとは？
任天堂の中にある、ゲームを評価する機関。すべてのゲームをプレイし、独自の基準で評価の高かった場合、そのソフトを「おすすめソフト」として全国の流通や小売店などに紹介する。また、任天堂ソフトのチューニングも行っている。

グッズ タム、GBAとGBアドバンスSPを保護するグッズ「ショックガードアドバンス」の2種を発売

タムが発売する「ショックガードアドバンス」は、GBA、またはGBA-SPを保護するアクセサリーだ。新素材の低反発衝撃吸収ポリウレタンで本体を包み、衝撃から守ってくれるのだ。このアクセサリーには、すべてのGBAで使用できるタイプ（1580円）とGBA-SP専用のタイプ（1280円）の2種類が発売される。いつもGBAを持ち歩いている人にはもってこいのグッズだね。

←こちらはすべてのGBAで使用できるタイプ。GBA-SPではACアダプターも収納できるのだ

←GBA-SP専用のタイプはかなり小型になっている。大きな取り出し口で出し入れしやすいぞ

ニュース スクウェア・エニックス メーカーロゴが決定

4月から合併して新しい社名になったスクウェア・エニックスのロゴマークが発表された。両社の前のロゴイメージも多少残っているような雰囲気だよね。このロゴマークが任天堂ハードで初登場するのは、今の予定では夏に発売されるGBA『新約聖剣伝説』になる。

SQUARE ENIX

ニュース 任天堂、2003年3月期の業績予想を下方修正も日本で有数の賃上げ額を達成

任天堂は、昨年発表した2003年3月期の業績予想を修正し、当期純利益を前の予想より17.5%低い660億円の黒字とした。理由として、ゲームキューブの売上が予想よりも下回ったため、としている。

Dream's EYE
昨年までは、毎年最高益を記録していた任天堂だったが、今年はやや下方した。だが有数の日本企業と比べても5本指に入るくらいの優良企業には代わりがないわけで、一部マスコミにあれほど叩かれるのは不思議でならない。ちなみに今年任天堂の賃上げ額は1万円オーバー。まさにトップクラスだったのだ。（かややん）

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋　勝手にシークレットウェポン

●はみだしNEWS● もうすぐ某雑誌での連載が始まるというウワサのみすずリンク。でもみすリンお得意のダジャレが炸裂するのは（たぶん）ニンドリだけ！ ファンレターは「カッポレ！みすずリン!!」係まで

©CAPCOM CO.,LTD.　©2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

みんなの期待の声に応えて
『1』と『2』がセットになって
GBAに登場!!

ぼくらのMOTHERが帰ってきた!!

MOTHER 1+2

GBアドバンス	
タイトル	MOTHER 1+2 (マザーワンツー)
発売元	任天堂
発売日	6月20日
価　格	4800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用

前号の「GCにリメイクして欲しいソフト」ランキングでダントツ1位に輝いた『MOTHER』シリーズ。以前からニンドリ誌上で『MOTHER』復活待望論があったけど、それが頂点に達した感があった。そして、ついにみんなの希望がここにかなったのだ。『MOTHER』『2』、そして『3』がGBAでついに復活!

発売されるまで
泣くんじゃない!!
発売日は…

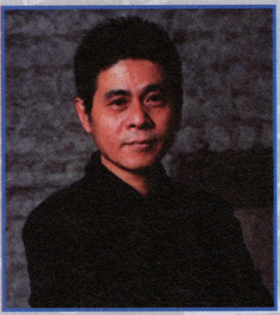
6月20日

名作保証

MOTHER + MOTHER2

おとなもこどもも、
おねーさんも、
ふたたび!

『MOTHER』シリーズの生みの親 糸井重里さんのコメント



作っている人間が本当に楽しみながら作ったソフトです。

作っている人間が、そのつど本当に楽しみながら、ちょうどバンドマンが演奏をするようにモノを作る。これは、そういう作りかたをしたゲームです。もしもこのゲームがいま受け入れてもらえたなら、「いまのやりかたって間違いじゃないのか?」ってみんなが思うかもしれない。そんな愉快犯的な楽しみを感じる一方で、『MOTHER』のいちファンとして、発売をとてもうれしく思います。

―――糸井重里

●GBA版のゲーム画面でシステムと物語をおさらい

『MOTHER1+2』ゲーム紹介

次のページへGO

●『MOTHER』のコラム&インタビュー

『MOTHER』とその時代

18ページへGO

『MOTHER』のシンボルキャラ「どせいさん」から重大情報が!!

なんと…N64で発売が予定されながら発売が中止された『MOTHER3』がGBAで復活、制作再開!!

N64版『MOTHER3』は画面写真などもニンドリ誌上で発表され、「スペースワールド'99」ではプレイアブル出展。その発売中止を惜しむ声が多かったタイトルだけに、その復活はうれしい限り。ただし、N64版の設定を引き継ぐのか、まったく違うものになるのか、など具体的な内容はいまのところ不明。気になる対応ハードは『MOTHER1+2』と同じGBA。詳細は、「ほぼ日刊イトイ新聞(http://www.1101.com/)」へ!

まざー わんつー、でるです。
まざーすりーもつくってるです。
ぐんまけんの。

©2003 Nintendo 【マザー】©1989 SHIGESATO ITOI/Nintendo Program:©2003 Nintendo
【マザー2】©1994 Nintendo/APE inc. Scenario:©1994 SHIGESATO ITOI Program:©2003 Nintendo

1988年、アメリカの田舎町に起こった事件を 12歳の少年たち4人が解決していく名作RPG

MOTHER

「1900年代のはじめ、アメリカの田舎町に黒雲のような影が落ち、ひと組の夫婦が行方不明になった」ことから物語がはじまる『MOTHER』。2年ほどして夫のジョージが家に戻ってきたが、どこへ行っていたのかについて話そうとせず、妻のマリアはとうとう帰って来なかった。1988年。主人公の家で電気スタンドがガタガタ、人形がクルクル飛び回る「ラップ現象」が発生。電話でパパは「ひいおじいさんが超能力を研究していた」ことをを教えてくれた。そして物置からひいおじいさんの日記を発見した主人公は決心した。「ぼくの力でこの不思議な出来事の原因をつきとめる」事を…。

初出データ	
ハード	ファミコン
発売元	任天堂
発売日	1989年7月27日
価格	6500円

アメリカの田舎町に暮らす 不思議な力を持つ 12歳の少年

主人公

↑どこにでもいそうな12歳の少年が主人公。小さな妹2人とママを守るため、自分の家で起きたラップ現象の原因を突き止める冒険に出ることに。一見、頼りなさげだけど、不思議な力を持つらしい

MOTHERの常識!! 主人公の名前はない!?

『2』のネスに服装など見た目そっくりな主人公。名前はとくに決まってない。何も入力しないでスタートすると「ニンテン」という名前でゲームがはじまる。ネスに似ているけど、別人なのだ。

↑『MOTHER』のGBA版の画面はこんなカンジ。見た目は基本的にファミコン版とは変わらないようだ。斜め視点から見た町の建物のグラフィックは、発売当時新鮮だった。シンプルながらも独自の世界観を表現しているのだ

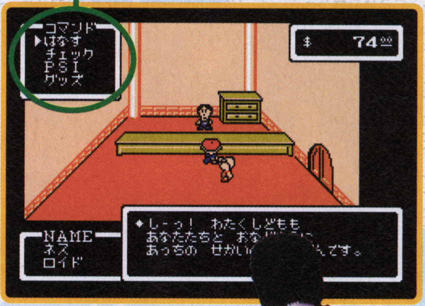
アナ

見た目はかわいい女の子 でも、ものすごい 力を秘める?

←行方不明になったお母さんを探している。見た目はかわいい女の子なんだけどスゴイ超能力の資質があるみたい。いっしょにお母さんを探しに行ってくれる友だちを待っているみたいだけど…

通常コマンドはこの4つ

主人公が通常使えるコマンドは、人間や動物と会話できる「はなす」、物を調べられる「チェック」、超能力が使える「PSI」、持ち物を使ったりできる「グッズ」の4つだ。



→建物の中で住人と話しているシーン。表示されているメッセージの「あっちの世界の住人」ということは、主人公たちは別の世界を訪れているところなのだろうか?

←とても頭のいい男の子。でも、臆病で同級生にいじめられているようだ。今回紹介している写真では、主人公と2人で冒険しているみたいだけど、もしかしたら早い段階で仲間になるのかもね

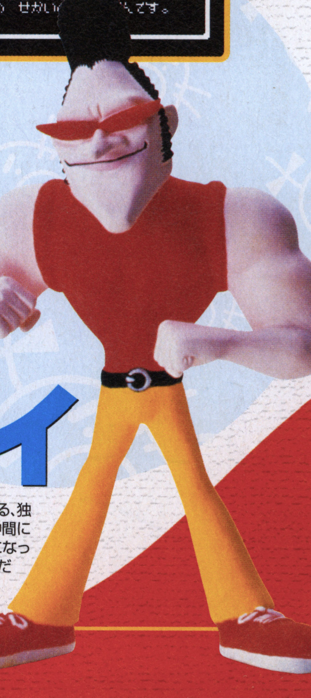
ロイド

メカいじりが大得意!! 豊富な知識で主人公を助ける

←『MOTHER』の戦闘シーン。真っ黒の背景に敵が表示される。敵は、歩いていると一定の確率で出現するのだ。それにしても、個性的な敵だ。『MOTHER』シリーズにはこんな変わった敵がたくさん登場するのだ

戦闘ステータスはデジタル表示

戦闘時に表示されるステータス画面。4種類のステータスがひと目で分かる。『2』ではアナログなドラム式メーターを採用(17ページ参照)をしてるけど、『1』はデジタル表示なのだ。



ちょっぴりコワモテ? 戦闘は得意そう

テディ

→ほかの3人とは年齢も雰囲気も異なる、独特の風ぼうを持ったテディ。簡単には仲間になってくれそうもないけど、もし仲間になってくれたら戦闘で大活躍してくれそうだ

199X年、地球のイーグルランドに住む少年たちが
「人類の運命」を担う冒険をしていく珠玉のRPG

MOTHER2 ギーグの逆襲

『2』の舞台は、199X年の地球。主人公の少年、ネスが住んでいるのは、イーグルランドの緑豊かな町オネット。

ある日の夜、ネスの家の裏山に巨大な隕石が落下。好奇心の強いネスは、隕石の落下現場を見に行ったが、警察官に追いかえされてしまう。家に戻り、ベッドでウトウトしていたネスの目を覚ました大きなノックの音。「行方不明になった弟のピッキーを探して」と、隣りに住むポーキーが頼みに来たのだ。

深夜、ネスたちはピッキーを探しに行き、無事に保護。しかし、その場所で彼らは地球外の生物に出会い、ネスは彼から大変なことを知らされる。「えっ、ぼくが人類の運命を担っている子供なんだって!?」

初出データ	
ハード	スーパーファミコン
発売元	任天堂
発売日	1994年8月27日
価格	9800円

イーグルランドのオネットに住む12歳の勇気ある少年 ネス

⬆オネットの外れに住む12歳の少年。自分の家の裏に落ちた隕石が、かれの運命を変えてしまう。「人類の運命を担う」ほどの大冒険がこの先待ち受ける。持ち前の勇気で乗り越えられるか

MOTHERの常識!! スマブラでおなじみ!

『スマブラ』シリーズの登場キャラとして知名度が飛躍的にアップしたネス。『スマブラ』でネスを知った人にとって、今作は待望の復活…だよね。ネスが原作ではどのような活躍をするのか楽しみ！

テレパシーが使える心優しき女の子 ポーラ

⬅後ろ髪のリボンがチャームポイントの女の子。小さい女の子だけど、強力な超能力の使い手らしい。仲間になってくれれば、戦闘で心強いこと間違いなし！

通常コマンドが6つに

『1』では4つだった通常コマンド。『2』では、武器などを装備する「そうび」が「グッズ」コマンドから独立。また、主人公たちの詳細な能力が分かる「つよさ」も追加された。

⬅『MOTHER』の象徴的キャラクタ「どせいさん」は『2』が初登場なのだ。どせいさんは「どせいさん語(フォント)」で言葉を話す。その不思議な雰囲気が文字から醸し出されてるよね

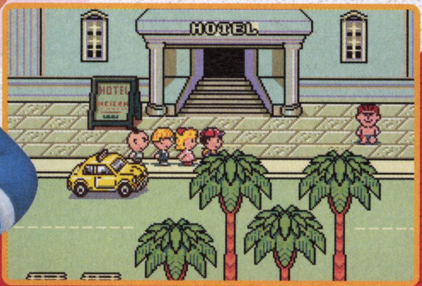
➡『2』の戦闘シーンは、異次元空間を思わせるような背景に敵が表示される。見た目は『1』と同様にシンプルだけど、より洗練されている。ちなみに、『2』の文字フォントも見やすくなっているぞ

ドラム式のカウンターでハラハラドキドキ

『2』の戦闘のポイントはドラム式カウンター。敵の攻撃を受けると数字が回転しながら減るのだが一撃必殺の攻撃を受けても、数字が0になる前に回復させれば大丈夫。ギリギリの戦いが可能なのだ。

頭の良い男の子。壊れた機械の修理はおまかせ ジェフ

➡その見た目どおり(？)頭の良い男の子。機械に強く、壊れた機械を修理することができちゃうのだ。冒険の途中で、壊れたアイテムを見つけたときに直してもらうことがあるかも



⬆前作に比べてキャラクタの表示が大きくなって、色使いがカラフルになった『2』。『2』は敵がフィールド上にいて、ネスたち主人公が敵に触れると戦闘がはじまるのだ

独特の風貌を持つ王子。モテモテらしい!? プー

➡べん髪(？)に胴着姿…と見た目は強そう。精神的にも強そうだし、強力な超能力も使えそうだ。実は王子様らしいけど、そんな高貴な地位にいる男の子が仲間になってくれるのかな？

大人も、子供も、おねーさんも知っておきたい

MOTHERの時代

というわけで、中古ショップでも入手困難だった『MOTHER』に、『MOTHER2』が一緒になって、GBアドバンスソフトとして発売されることになったのだぁ! しかも、発売日は2ヶ月後の6月20日! パンパンパパパ〜ン!!(←爆竹の音)。やったぜ母さん! 気分はお祭り、じゃんがら祭り! …そこで、ニンドリのバックナンバー(前身の64ドリーム含む)をひっぱりだし、糸井さんのインタビューやら質問箱などを総チェック。シリーズのエピソードを書き出してみたので、そこのおねーさんもしっかり読んでね。

MOTHERの時代 1『MOTHER』のはじまり…

現代のロシアがソ連と呼ばれていた1987年頃、『ファミスタ』(注)マニアとしても有名だった、コピーライター・糸井重里さんが、任天堂へ企画書を持ち込んだのが『MOTHER』のはじまり。もともと、小説も書いていた糸井さんは『ドラクエ』をプレイし、「10年間で、人のクリエイティブでいちばん感動」。そこで、小説を書くことをやめて、本気でゲームをつくることを決心したんだとか。

毎日アイデアを考え、それを企画書にまとめ、京都の任天堂に乗りこんだ糸井さん。そこに出てきたのが、『スーパーマリオブラザーズ』(85年)や『ゼルダの伝説』(86年)など、ファミコンで大ヒット作を連発していた宮本さんたち。糸井さんは自慢の企画を説明し、「これは面白いですね」という反応が返ってくるものと期待していたところ、宮本さんは一言、「どうつくるか…、ですよねえ」。この、あまりに現実的な対応に、糸井さんは涙がこぼれそうになったんだとか(帰りの新幹線の中で泣いたという伝説も)。

でも、その後すぐに、東京で開発チームが結成され、無事にマザープロジェクトがスタート。ちなみに、87年当時の糸井さんは38歳、宮本さんは34歳くらい。いま50代のナイスミドルになってるお2人も、当時はすごく若かったのだ。

最初に、ニンドリの前身「64ドリーム」に登場していただいたときの糸井さん(1996年11月号)。以来、何度も出ていただいたのだけど、最近はご無沙汰してます

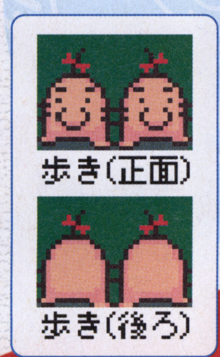
MOTHERの時代 2『MOTHER』のタイトルの由来

『MOTHER』ってタイトル、ゲームっぽくないんだけど、すごくシンプルで、しかも響きがいい。さすが超一流のコピーライターが考えたネーミングということで、なぜ『MOTHER』というタイトルにしたのか、かつて糸井さんに聞いたことがあるのだ。

「いまのゲームって非常に父性的なんですよ。父親の罠を息子が攻略していくみたいなね。だから、母性的な匂いのするものをつくりたかったんです。例えば最初に円盤が出てくるくるけど、それはマザーシップだし、お母さんも出てくるし」(1996年11月号)。

冒険の旅に出ても、いつも好物の料理をつくってネスの帰りを待っててくれる、お母さんの存在は『MOTHER』の魅力のひとつ。それに、ロゴには地球の絵柄が入っていて、「Mother Earth(母なる大地)」というコトバがあるけど、これもタイトルに結びついてるんでしょうね。

『2』のオープニングに登場する円盤のシーン。このイラストは、23ページに登場している、アートディレクターの大山功一さんが描いたもの



MOTHERの時代 3ロンドンで録音されたサントラCD

「エンディングまで泣くんじゃない」「名作保証」というインパクトのあるCMが流され、『MOTHER』が発売されたのは1989年7月27日のこと。初代ゲームボーイが登場し、ベルリンの壁が崩壊したのもこの年のことだった。『MOTHER』は広告業界の第一線で活躍していたコピーライターが、本気でつくったRPGということで世間の注目を集めたんだけど、他にも話題になったのがこのゲームのサウンドトラック。

当時、任天堂の社員だった田中宏和さんとムーンライダースの鈴木慶一さんのコンビがサウンドを担当。サントラを録音したのはなんとロンドンのスタジオだったのだ。しかも、このCDに収められている11曲のうち7曲がボーカルになっていて、ゲームを知らなくても楽しめるつくりになっていた。このような本格的なサントラが登場したということも、当時のゲーム業界では画期的なことだったんだよね。

CDの裏面には、CMで使われたシーンが!(中央の山はホーリーローリーマウンテン)

サントラCDのカバーがこれ。とてもシンプルだけど、『MOTHER』らしいデザインがいい。今じゃなかなか手に入れることができない名盤なのだ

【注】糸井さんの事務所は当時、東京の青山にあって、毎晩人を集めて『ファミスタ』の対戦プレーをやってたもんだから、そのうち糸井事務所は「青山球場」と呼ばれるほどになったという。

MOTHERの時代 4 開発に5年もかかった『2』

さて、『1』から時は流れて、『2』が登場したのは1994年8月27日。なんと続編が完成するのに5年もかかってしまったのだ。発売が遅れたのは、糸井さんが当時「徳川埋蔵金」(注)を掘るのに夢中になっていたからだ、なんてウワサもあったけど、プログラムが順調に進まなかったことが真相のよう。そこで登場したのが、現在は任天堂社長の岩田聡さん。当時、ハル研究所の社長だった岩田さんは、「趣味はプログラム」と言うだけあって、『MOTHER2』が直面していたプログラムの難問を次々と解決し、なんとか無事にゲームを完成することができたというわけ。後に糸井さんは、「岩田さんは天才プログラマー」と言うようになるんだけど、これは『2』の開発の危機を救ってくれた「恩人」への、最大の賛辞というわけなんだね。

『MOTHER2』の「発売直前祝賀会」の模様。挨拶しているのは糸井さんだ

糸井さんと宮本さんのツーショット。宮本さんの右後ろに岩田さんが写ってるのがわかるかな?

MOTHERの時代 5 コトバをじっくり味わおう

『MOTHER』シリーズに魅力のひとつは、センスのいいセリフ。糸井さんが書いたというだけあって、「さすが」と思わせられることが多いのだ。なので、プレイするときはAボタン連打で読み飛ばすようなことはせずに、じっくり味わうことにしましょう。また、町の名前などにも糸井さん的なコダワリがあって楽しめる。

たとえば『2』の最初の町は「オネット(ONETT)」。その後、冒険の舞台は「ツーソン(TWOSON)」「スリーク(THREEK)」「フォーサイド(FOUR SIDE)」と続いていくんだけど、これは英字を見てもらえば分かるとおり、ワン、ツー、スリー、フォーと番号順に並んでいたりする。ほかにも、アイテムで「ゾンビホイホイ」とか「チューチューマシン」なんて、クスッと笑えるものが数多く登場するのだ。

取扱説明書に載っているマップ。オネットのある「イーグルランド」は、アメリカ大陸。で、西にはヨーロッパ、アフリカ、さらに向こうには中央アジアとつながっているのだ

MOTHERの時代 6 キムタクのCMが話題に

『MOTHER2』と言えば、キムタクこと木村拓哉さんが登場した、あのCMのことを語らないわけにはいかないだろう。9年前のことだから、中学生以上の読者ならたぶん覚えてると思うけど、放送後も長い間、好感度調査の1位にランクされるほど、話題のCMでもあったのだ。以下に再現したので懐かしがってね。

CMに登場したのはキムタクと幼稚園児ヒロシのコンビ。喫茶店で向かい合う2人のまわりのお客さんたちが、いきなり歌いはじめる…。

お客さんたち「♪マザツ〜、マザ〜ツ〜。マザツ〜、マザ〜ツ〜」
ヒロシ「兄ちゃん、どうなってんの?」
キムタク「…わかんねえ」
ヒロシ「兄ちゃん、どうしよう?」
キムタク「オレたちも唄おう!」
全員「♪マザツ〜! マザ〜ツ〜! マザツ〜! マザ〜ツ〜!」
ナレーション「大人も、子供も、おねーさんも。スーパーファミコンソフト、マザー2」

長い間、ハル研究所の玄関に貼られていた、『MOTHER2』のポスター(かなり色あせてます)。コンビを組んでいた、舌足らずの幼稚園児はいま高校生くらいか。それにしてもヒロシって、任天堂の元社長と同じ名前なんだけど…

MOTHERの時代 7 海外のタイトルは『EARTH BOUND』

海外で『MOTHER』シリーズが発売されたのは、『2』が最初(『1』は未発売)。タイトルも『EARTH BOUND』と呼ばれていて、なぜなのか、『2』の取扱説明書の仕事にも関わった伊藤あしゅらさんに聞いたことがあるのだ。

「地球をめぐって飛び跳ねるみたいなイメージがタイトルになったんだと思いますね」(97年9月号)。なるほど。で、4人の主人公たちの名前は日本と同じなんだけど、アメリカ版のネスとポーラのイメージイラストを見ると身長がすこし伸びているのだ。年齢が1〜2歳あがったという感じかな?(右の写真参照)。これは、日本版のネスやポーラが、アメリカ人にとっては、ちょっとキュートすぎるという判断があったみたい。RPGというテキストを読まなきゃいけないゲームって、当時のアメリカでは、遊ぶ人たちの年齢が少し高かったようなんだね。

また、『1』の主人公の名前は「ニンテン」だったけど、『2』の主人公が「ネス」になったのは、ファミコンのアメリカでの名称「NES(NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM)」が由来になってるんですね。

『EARTH BOUND』の攻略本の表紙。スターマンをメインにもってきてるのもアメリカらしい

アメリカ版のネスとポーラのイラスト。ゲーム紹介ページの写真と比べると、身長や顔つきの違いがわかるよ

【注】TBS系で、1990年6月〜1994年初頭まで数回にわたって放送された「赤城山埋蔵金発掘プロジェクト」のこと。
結局、糸井さんらは埋蔵金を発見することができなかったが、当時の関係者が『2』のある場所で、さりげなく登場してたりするのだ。

MOTHERの時代 8 どせいさんのひみつ

シリーズを通じて、人気ナンバーワンキャラと言えば、『MOTHER2』に登場するどせいさん。その愛くるしい姿と、人を疑うことのない一途な性格、そして「ぽえ〜ん」という気の抜けたセリフに、誰もが虜になってしまうのだ。もう、元祖癒し系キャラと言ってもいいくらい。

もともと、どせいさんは糸井さんの落書きから生まれたキャラで、開発スタッフからは「バカさん」と呼ばれていたんだとか。でも、それじゃあかわいそうということで、宇宙人ということもあり「どせいさん」という名前に。また、「どせいさんフォント」と呼ばれる独得のセリフ文字(15P参照)は、糸井さんのお子さんの手書き文字を糸井さんがアレンジしたものなんだそうです。

こちらは以前、本誌のために糸井さんが描いてくれたどせいさん。糸井さんは「どせいさんのアクションパズルゲームもつくってみたかったんだよ」と語っていたのだ。ぜひ、つくりましょう!

この凛々(りり)しいお顔を見ているだけで、癒(いや)されます。多くのニンドリ読者が、ぬいぐるみ化を希望。どっかのメーカーさん、つくりましょう!

MOTHERの時代 9 『2』のサウンドも名作保証

取扱説明書に「ちょっと大きめな音量でゲームをお楽しみください」と書いてあるように、名曲ぞろいのサウンドが楽しめるのも『MOTHER』の魅力。というか、もう最高! というわけで、GBアドバンス版が出たら、必ずヘッドホンをしてサウンドも楽しむようにしましょうね。

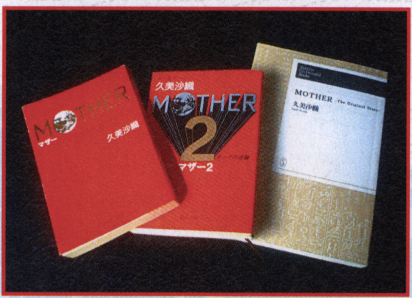
このサウンドを担当したのは『1』と同じ、田中宏和さんと鈴木慶一さんのコンビ。田中さんは、スタッフのゲップ名人の生音を録ったりとか、鈴木さんの声をゲーム中に入れるなど、サウンド面でかなり遊んでるんだけど、秀逸なエピソードが残ってるのがオープニングのBGM。円盤のイラスト(18Pの写真参照)のところで、重々しいギターのサウンドが流れるんだけど、これは宮本さんの演奏によるものなのだ。自分の演奏がオープニングで使われたことは、宮本さんには当時、知らされなかったみたいです。

アニメのポケモンの作曲でも知られる田中宏和さん。任天堂を99年に退社し、現在はクリーチャーズ社長。『MOTHER』のサウンドに関わることになったのは、任天堂時代の上司で、ゲームボーイの生みの親の故横井軍平さんから、「お前やれ」と指名されたからだそうです

MOTHERの時代 10 『MOTHER』を小説でも楽しもう

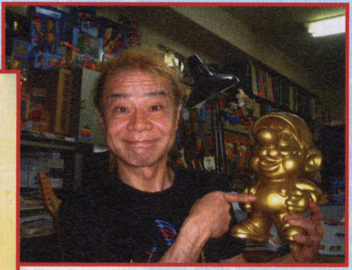
『MOTHER』シリーズは、ゲームだけでなく、小説やマンガでも楽しむことができるのだ。小説のほうは、久美沙織さんが書いた新潮文庫版の2冊。マンガは伊藤あしゅら(紅丸)さんが、『MOTHER2 ネスの冒険記』というコミックを小学館から出している。だけど、残念ながらどれも絶版になっていて、現在入手するのはとても困難。

ただし、久美さんの小説は「電子書店パピルス」というホームページ※で、ダウンロードして読むことができる(500円)。また、久美さんは「『MOTHER3』の小説も書きたい」と語ってるようなので、こちらのほうも楽しみです。



『MOTHER』の文庫版2冊と、ネットで販売された復刻版

こちらは伊藤あしゅらさんが描いた『MOTHER2』のコミック。小学館の学年誌で連載していたものをまとめたものなのだ



ヒョウ柄アーティストの伊藤あしゅらさん。N64版『MOTHER3』ではアートディレクターをつとめていたんだけど…

※http://www.papy.co.jp/bin/i_search.cgi?word=MOTHER

大人も、子供も、おねーさんもずーっと待っていた MOTHER3復活

というわけで、これまでの『MOTHER』シリーズのエピソードを振り返ってみたけど、15ページのどせいさんが言ってるように、幻のソフトになっていた『MOTHER3』が遂に復活することになったのだぁ！ ドドーン！ ドドーン!!（←花火の音）。やったぜ、母さん！ 気分はお祭り、サンバ祭り！ …とはいえ、N64版の開発中止の知らせからおよそ3年、この朗報を聞くまでに、すごく長い道のりがあったわけで、ちょっとツライ話もあるけれど、『MOTHER3』のこれまでの流れをおさらいしてみることにしましょう。

MOTHER3の時代 1 『2』で続編を予告

『MOTHER2』の冒険の舞台のひとつフォーサイド。その町に「神田エイプ開発室」があって、建物の前に「マザー3　プランかいぎちゅう」と書かれた看板が立っていたのだ。神田というのは、任天堂神田ビルのことで、エイプとはゲームや書籍などをつくるために、糸井さんらが設立した会社。つまり、『2』の開発チームが働いていたところを「神田エイプ開発室」と呼んでいたわけなのだ。

23ページに登場している大山さんは、このビルでずっと寝泊まりしていたと言ってたけど、糸井さんも任天堂神田ビルでイス寝（イスをつなげて寝ること）をして頑張っていたらしい。そんな、苦しい生活を毎日のように続けながらも、ゲーム中に『3』の予告を入れてしまうセンスに、多くのプレイヤーが脱帽し、続編への期待をふくらませるようになっていたのだ。

ちょっと前まで任天堂サービスセンターがあった、任天堂神田ビル（現在は改築中）。この建物から『MOTHER2』や『ポケモンスナップ』などの名作ゲームが生まれたのだ

MOTHER3の時代 2 1997年にシナリオが完成

もともと『MOTHER3』は、スーパーファミコン用ソフトとしてつくられていたようなのだ（注）。だがN64の発売を機に開発の舞台は新ハードに移行。そしてゲーム画面が初めて公開されたのは、『2』の完成からおよそ2年後の1996年末。N64が発売されてから半年が過ぎていた。

64DD版の『3』の画面は、『2』までのポップなグラフィックとはうって変わって、ダークな雰囲気。しかも、画面から伝わってくる時代は、それまでの現代アメリカのテイストが消え、西部開拓時代の匂いを強く漂わせていた。そしてもちろん時代の先端を行く3D。「ユーザーの期待を、いい意味で裏切りたい」というのが糸井さんの口癖だったけど、新ハードでのRPGの登場に、期待をふくらませるファンは多かったのだ。

ところが続報は長くは続かず、1997年にはシナリオが完成していたにも関わらず、「糸井さんはバス釣りに夢中だから開発が遅れてる」とウワサされるようになる。もちろんそんなことはなかったのだけど、ユーザーがプレイできたのは、99年のスペースワールドが最初。しかも残念なことに、このイベントの場が、N64版の『MOTHER3』をプレイする最後の機会になってしまったのだ。『2』の発売から5年。この間、日本の首相は村山氏→橋本氏→小渕氏と、3人も交代していた。

『MOTHER3』の最初の紹介記事（64ドリーム1997年2月号）。ロゴを『2』に似せてつくり、しかもサブタイトルに「帰ってきた、どせいさん（仮）」なんて入れて、関係者からしかられたのも、いい思い出？

99年のスペースワールドの開幕にあわせて公開された画像。この後、『3』の最新情報はまったく届かなくなってしまったのだ…

MOTHER3の時代 3 3度もサブタイトルが変更に

『MOTHER3』ほど、多くのユーザーに期待されながら、あっちへふらふら、こっちへふらふらさまよい続けたソフトは他にないだろう。例えば開発ハード。最初はスーパーファミコンで開発がスタートし、64DD、さらにN64に移行され、そして今回のGBアドバンスと、4度もプラットホームを変えてるのだ。

それにサブタイトルも、ネコの目のようにくるくると変わっている。最初は『キマイラの森』（97年3月）だったのが、『奇怪生物の森』（97年12月）に変わり、最後は『豚王の最期』（99年6月）。今度のGBアドバンス版のサブタイトルは発表されていないけど『MOTHER3』は世界で最もサブタイトルを変えたゲームソフトとして記録されることになりそう。もちろんサブタイトルを変えたのは、商標の問題があったりしたわけだけど、これほどまでに負の話題を提供してくれると、逆に愛おしく思えてきちゃうんだよね。

『3』に登場するバンド、D.C.M.CのTシャツ。関係者だけに配られたレアな逸品なのだ

【注】『MOTHER3』がスーパーファミコン向けに開発されていたことは、「ほぼ日」の「『MOTHER3』中止座談会」で、岩田さんが明らかにしている

MOTHER3の時代

4 悲しすぎる開発中止発表

『3』の開発中止という、ファンにとっては泣きたくなるような、いや本当に泣いてしまった発表があったのは2000年8月22日のこと。糸井さんが主宰するホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」の場で、その悲しいニュースが伝えられたのだ。糸井さん、宮本さん、岩田さんの3者による座談会が行われ（お盆休みに糸井事務所に集まって収録したんだとか）、なぜ『3』が中止に至ったのかを、正直に語っているが、その内容はあまりにも膨大で、開発中止の理由もいっぱいあるので、ここで紹介するのはちょっと不可能。この座談会の模様は、いまでも「ほぼ日※」で読むことができるので、ぜひチェックしてほしい。

ただ、ひとつだけ書いておくと、ゲームキューブの発表を1ヶ月後に控えていて、そのまま『3』を作り続けるわけにはいかないという、経営的な判断があったことは確かなようだ。岩田さんによると、足かけ6年作り続けて、中止を決めたときの開発度は30パーセントだったらしい。そのくらい『MOTHER3』が、とんでもないボリュームで、それを3Dで表現するのがすごくやっかいだったということでしょう。

樹の上の秘密基地。
MOTHER 3
～待っていてくださった皆さまへ～
『MOTHER 3』の開発が
中止になったことについての
糸井重里・岩田聡・宮本茂の座談会
2000-8-22-TUE

「ほぼ日」の開発中止座談会を読むと、ファン以上に開発に関わる人たちがとても悲しんでいるということがよくわかるのだ

※http://www.1101.com/nintendo/nin13/

MOTHER3の時代

5 『スマブラDX』で復活

さて、2001年9月14日を境に時代は移り、ゲーム機の主役はN64からゲームキューブにバトンタッチ。そして、その年末に発売されたのが、『大乱闘スマッシュブラザーズDX』。発売中止で落ち込んでいた『MOTHER』ファンは、オープニングのシーンに登場したネスとどせいさんの生き生きとした姿に、喝采をおくったのだった。

さらにフィギュア名鑑には『2』の4人の主人公やどせいさんのほかにスターマンも収録されていて、しかもステージは、オネットとフォーサイド。もちろんサウンドも豪華な雰囲気で再現されていて、『3』が中止になったウップンをこの『スマブラDX』ではらすことができたのだ、しかし逆に、ますます「復活してほしい！」という想いが募るようになったのも事実…。

『スマブラDX』で初めてネスとどせいさんのことを知った読者のみなさん、『MOTHER1+2』もプレイしてみてね

こちらは『スマブラDX』のネスのイラスト。『マザー2』のネスを忠実に再現しているのだ

©2001 Nintendo / HAL Laboratory,Inc.
Characters ©Nintendo / HAL Laboratory,Inc. /Creatures Inc./ GAME FREAK inc./ APE inc

MOTHER3の時代

6 ドラゴンがキーワード

そして、今回の『MOTHER3』の発表。このめでたいニュースを聞いて、ボスを倒したリンクみたいに、ぴょんぴょん跳びはねて喜んでいる読者も多いと思う。

ただ今回の発表は、どせいさんの口から、「まざーすりーもつくってるです」と言われただけで、GBアドバンスで出るというくらいしかわかっていない（追加情報は「ほぼ日刊イトイ新聞」を見てね）。そこで勝手に推測するすると、N64版からGBアドバンスへの移行にともない、グラフィックが大幅に変更されるのは間違いない。しかし、糸井さんが書いたシナリオはほとんどそのまま使われることになるでしょう。

そのシナリオについて、糸井さんはかつて、「探偵ものののハードボイルド小説をゲームにしたいと思った」と語っている。ストーリーは12章だてで、主人公は8人。どせいさんやジェフのお父さんのアンドーナツ博士も登場し、ブタ関係のキャラがいっぱい出てくる物語になるんだとか。で、そのブタ以上にドラゴンがキーになってるようで、「ドラゴというドラゴンみたいなヤツがいて、シナリオを書いてるときにジ～ンときましたね」（糸井さん）。

この「ジ～ン」というのがミソ。やっぱり『MOTHER』をプレイするからには泣きたい！糸井さんのシナリオを手伝ってた人の話だと、「『1』はもの悲しい世界で、『2』は逆に楽しくどんどんという感じでしたけど、『3』ではツライ思いをして泣いてもらおうと」語っていた。だから、ドラゴに関しては、かなり悲劇的な場面に遭遇し、プレイヤーはめちゃくちゃ泣かされそう。で、シナリオを最後まで読んだ岩田さんはこう語っている。

「本として読んでも面白いなあと思いました。ゲーム化を考えながら、同時に文章をあのレベルで書ける人って、世界的にもあまりいないと思います」（97年10月号）。復活した『MOTHER3』の続報に期待しましょう！

1度だけ、糸井さんと宮本さんの対談が実現（1997年11月号）。このとき糸井さんは「『3』のCMは自分でやろうかな」と語っていたんだけど、どうなるのかな？

お帰りなさい、糸井さん

「夏には出したいんだよね～」

2000年の春、『バス釣りNo.1決定版』の発売に合わせて、糸井さんにインタビューしたときのこと。僕が『MOTHER3』の発売について聞くと、糸井さんはそう答えたのだ。

文字にしてしまうと、とても希望が持てるセリフだ。だけど実はそのとき、糸井さんの表情はとても苦しそうで、絞り出すようにして出てきた言葉だったのだ。

だから、その夏の「発売中止」の発表はある程度予想がついていた。そして僕は、糸井さんがゲーム業界から永遠に去ってしまうと思ったのだ。『MOTHER3』といっしょに。

ところが奇跡がおこった。僕らの知らないところで、『MOTHER3』の復活を夢見て行動する人たちがいたのだ。糸井さんがつくった物語をそのまま葬るわけにはいかないと、あきらめずに努力しつづけた人たちがいたのだ。具体的にどんな人たちが、どのようなカタチで開発を続けていたのかは、いずれ明らかになるだろう。

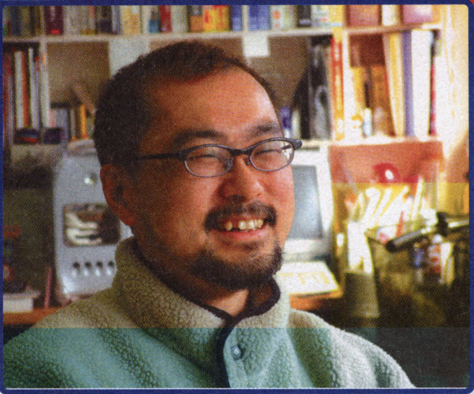
「See you agein.（また会おうぜ）」

これは『MOTHER2』のエンディングで、あるキャラが言った言葉だ。ゲーム中のキャラの姿を借りてるけど、実は糸井さん本人の言葉でもあったのだと思う。

お帰りなさい。きっともうすぐ会えるんですよね。

サオヘン

MOTHER2 アートディレクター 大山功一さんを直撃インタビュー!



大山功一
●おおやまこういち
●1960年生まれ
●神奈川県出身
●『MOTHER2』の開発に関わったのちポケモンカードの企画・ゲームデザインなど、カードゲームデザイナーとして活躍。好きな食べ物は餃子

『MOTHER2』のポップで、とても温かみのあるグラフィックを担当したのが大山功一さん。ソフトの完成から9年、いまはカード関係の仕事をしている大山さんを直撃インタビューしたのだ。

―― 大山さんは『MOTHER2』のアートディレクターだったわけですが、具体的にはどんなことを?

大山 グラフィックの全体的なイメージを決めたり、キャラクターのデザインをしたり、ドット絵を描いたりしてました。ドット絵はもちろん全部ではないんですけど、マップも含めて描いたりしてましたね。あと、フィギュアをつくってもらうときも、指定書を描いたりして。

―― 取扱説明書なんかに載っている、キャラクターのフィギュアですね。あれって、制作に半年くらいかかったとか。

大山 そのくらいかかりました。その指定書はゲーム開発中に書いたんで、すごく大変だったんです。もともと、立体的なフィギュアがあって、それを元にドット絵を描いたと思われがちなんですけど、逆なんですよね。それに後ろ側のことはまったく考えないでドット絵を描いてるので、実際はどうなってるんだろうとか悩んだり。そういうのは困りましたね(笑)。でもやっぱり自分で考えたキャラクターが、立体になってあがってくるとすごく楽しかったですね。

―― ゲームのグラフィックではどんなことを意識しましたか?

大山 やっぱり『1』の、ポップでアメリカンなイメージを崩さず、パワーアップさせるのがテーマになってました。同じじゃつまんないですし、だからといってあまりにかけ離れても世界観が変わってきますので、微妙なところでバランスをとるようにしました。

―― 開発中は、どんなことが思い出になっていますか?

大山 やっぱり開発期間が長かったですよね(笑)。それに家に帰れないことも多くて、開発室の机の上で寝ちゃって、パッと目が覚めると仕事の時間になってたりとか(笑)。でも、あの頃、ゲーム開発に関わってる人たちはみんなそうだったんですよ。いまもそうなのかもしれませんけど、普通の人からすると考えられないような生活をしてたと思いますね。そのようなことに耐えられないと、開発に関わることができませんでしたし。それに、糸井さんのゲームなので、必死にやってたところがありますね。プレッシャーというか、期待に応えなきゃあという気持ちがすごく強かったですね。

―― 大山さんにとっていちばん印象に残ってるステージは?

大山 やっぱり、オネットですね。それに、最初のほうに出てくるシャーク団の3人のキッドたちとか。やっぱり最初に作りはじめたところなので、どうしても濃くなっちゃうんですよ。それに、後半のステージを他の人に手伝ってもらうことを考えても、いい見本になるということで、オネットのマップと登場するキャラクターは念入りにつくりました。町の中央にある市庁舎なんかも、描くのがすごく大変で。平行四辺形パーツの寄せ集めなので、すごく描きにくかったんです。

―― 『MOTHER』シリーズは、ナナメ俯瞰のマップが特徴ですからね。

大山 ドット絵をやった人ならわかると思うんですけど、菱形のワクのなかに屋根なんかを描くのはすごくやっかいなんですよ。当時は容量の限界もありましたので、1ドット減らすことにしのぎを削ったりとかしてましたし。あと、ドット絵に関しては、当時はゲームがリアル路線に向かっていた時期でしたし、ドット絵がマイナーな世界になりつつあったんです。でも、僕はドット絵の良さをこの作品で追求したかったんです。なので、アンチエイリアスもわざとかけなかったりとか。

―― アンチエイリアスを使って、ギザギザをなめらかにするのではなく、あえてドットを強調しようと。

大山 ええ。ドット1つを打つにしても、ぎりぎりのところで勝負してるんで、ドット絵がわかっている人にとっては、「うまいところに打ってるね」って言われると思いますね。「なるほど~、ここしかないよね」って感じで(笑)。僕はドット絵ってポップ画だと思ってるんです。かっこいいし。でも、当時はドット絵が古いような空気が出てきていて…。

―― 最近はクレジットカードのCMにもドット絵キャラが登場してますし、逆にいまは新鮮になろうとしてるのかも。

大山 『MOTHER2』から9年たったいま、確かに新鮮にうつるかも(笑)。それはファッションと同じで、何十年代帰りのようなことがあるかもしれませんね。

―― その『MOTHER2』が、GBアドバンスソフトとして登場するわけですけど、どんな思いですか?

大山 いやあ、いま見たら描き直したいところはいっぱい(笑)。開発の最後は、時間と気力さえあれば、もっとがんばれたのに。でもへこたれてしまって(笑)。

―― 『MOTHER2』に限らず、ゲームってそういう宿命を背負ったメディアなんでしょうね。GBアドバンス版が出たらプレイしますか?

大山 もちろんするつもりです。実はスーパーファミコン版が出たときはプレイしてないんですよ。ツーソンまでは行ったんですけど、挫折しました。やっぱりシナリオとか、どこに何があるかも知ってるわけじゃないですか。アイテムなんかも自分で配置してるし。だからプレイしても面白くないんですね(笑)。

―― でも、9年たったいまは?

大山 まだ、かなり覚えていますよ。それに、いまやると恐いという気持ちも半分ある(笑)。

―― あーすればよかったとか、後悔しちゃう(笑)。

大山 そうそう(笑)。このドットはちょっとなあとか(笑)。だから純粋に楽しめないとは思いますけどきっとやるでしょうね。

―― ところで大山さんは『MOTHER2』の仕事の後は何を?

大山 ゲームのアートディレクターとしての仕事は、『MOTHER2』が最初で最後だったんです。

―― それはもったいない(笑)。

大山 もともと僕は絵描きと言うよりか、ゲーム作りの方に興味があって、小学生の頃からカードゲームやボードゲームを作っていたような人間なんです。それで最近は「ポケモンカード」や「ばかぶーん」の開発を。

―― ええっ! あのイマクニ?のカードゲームを?

大山 そうです。イマクニ?といっしょに作りましたよ。

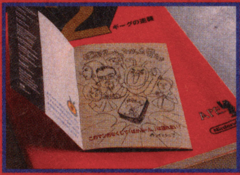
―― 大山さんはフリーの立場ですけど、ずっとクリーチャーズと一緒に仕事をしてきたんですね。

大山 そうですね。ある種、身内のように仕事をさせてもらっていますね。

大山さんが指定書を書いて、できあがった『2』のフィギュア。現在、都内の某所に保管されているとか

大山さんが描いた『2』のイメージスケッチのうちのひとつ。これは吐く息がとても臭いゲップー

自宅を見下ろすネスと愛犬。このようなイラストが大山さんのファイルのなかにたくさんあったのだ



これはイマクニ?のカードゲーム「ばかぶーん」の取説。左のヒゲの男は、大山さんご本人なのだ

ポケモン2大特報!

特報① GCで操作する『ルビー・サファイア』ツール

ポケモンボックス

ポケモンボックス Pokémon Box ルビー&サファイア

緊急発売決定!

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	ポケモンボックス ルビー&サファイア	ジャンル	ツール
発売元	(株)ポケモン	プレイ人数	1人用
発売日	5月30日		
価格	2000円		

突然発売が明らかになった『ポケモンボックス　ルビー&サファイア』。GBA『ルビー・サファイア』をより楽しむことができるこの便利なツールは、なんとGCで操作していくのだ!

この『ポケモンボックス　ルビー&サファイア』は「GBAケーブル」を使ってGCに接続し、これまでプレイしてきた『ルビー・サファイア』のカートリッジの中にいるポケモンをGCの画面で整理することができる便利なツールなのだ。ボックスに預けたポケモンの検索や並べ替えが瞬時にでき、ポケモンの研究が手軽に行えるぞ。さまざまな機能をチェックしていこう。

GCで見られるピカチュウの詳細

↑GBA『ルビー・サファイア』のポケモンの詳細画面。3画面に渡ってピカチュウの能力値や現在の状況を表示している

GBAの画面と比較!

↑こちらは『ポケモンボックス』でのピカチュウの詳細画面。一画面内にトレーナーに関する情報や、経験値、とくせい、そのポケモンの能力値、覚えさせたわざが凝縮されている。見たい情報がすぐにわかるので、単純にポケモンを調べるだけでも重宝する

「GBAケーブル」同梱版も同時発売

通常の『ポケモンボックス』には、「ゲームキューブのディスク」「専用メモリーカード(オリジナルカラー)」が入っている。「GBAケーブル」をすでに持っている人は、この通常版を購入するといいだろう。また、「GBAケーブル」を持ってない人はケーブルが同梱された「お買い得パック」を購入しよう。単品でそれぞれ買うより、600円も安く買えるのだ。

お買い得GBAケーブルパック
2003年5月30日発売予定
価格2800円

それぞれ購入するより600円もお得!

ゲームキューブディスク

↑このゲームディスクをGC本体に入れる。もちろん単体で入れてもまったく意味がない

専用メモリーカード

↑実際にはオリジナルカラーの専用メモリーカードが同梱されています。(※写真とは異なります)

GBAケーブル

↑GBA『ルビー・サファイア』のカートリッジのポケモンをこのケーブルを使ってやりとりする

©Pokémon©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon・ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です

1500匹ものポケモンを預けられる

『ルビー・サファイア』では1つのボックスに30匹まで預けられ、そのボックスが14個あったのだが、『ポケモンボックス』では、60匹まで預けられるボックスが25個もある。つまり『ポケモンボックス』を使えば、1500匹のポケモンを預けることが可能なのだ。バリバリゲットして預けよう！

通常のボックス

ボックス内にどのポケモンがいるのかグラフィックで判断できる『ルビー・サファイア』のボックス。420匹まで預けることができる。

➡『ポケモンボックス』では一つのボックス自体が大きいので、より多くのポケモンを預けることができるのだ

60匹預けられるボックスがなんと25個も！

『ポケモンボックス』の表示画面

基本的な画面構成は『ルビー・サファイア』と変わらない。画面下のボックスが現在使用しているGBAのカートリッジのボックスで、画面上のボックスが『ポケモンボックス』用のボックスとなる。上下のボックス間のポケモンの移動はとても簡単だ。

便利な「検索」&「並べ替え」機能

『ポケモンボックス』の機能で真価を発揮するのが「検索」「並べ替え」機能だ。これはN64で発売された『ポケモンスタジアム』シリーズでも好評だった機能で、同じタイプのポケモンをリストアップしたり、能力の高い順に並べ替えたりといった作業が、瞬時にできてしまうのだ。

N64『ポケスタ』シリーズで好評だった機能！

➡さまざまな条件に合わせてポケモンを探し出したり、集めたりすることができる。ボックス内にいるゴローンだけを集めることも可能

例1 同タイプで検索

タイプから検索してポケモンを集める。バトルを想定して、バランスよくタイプを選びたいときなど、瞬時にリストアップしてくれる。

例2 すばやさで並び替え

ポケモンの能力値からリストアップ。同じポケモンでもそれぞれ能力値には差があるため、好みの能力値で高いものをすぐに選出できるぞ。

例3 ポケモンを集める

ゲットするたびに模様の違うパッチールや、ゲットが難しいヒンバスなど、特別なボックスを作りたいときは、一気に検索して選べばOK！

『ポケモンボックス』のつなげ方

『ポケモンボックス』のつなげ方は右の図の通り。GBAケーブルは2P側に差すことになり、1Pにつないだコントローラを使って操作することになる。つまりつないだGBAを操作することはまったくないのだ。

必要なもの

GBA本体

⬆当然のことだがGC本体と、GBA本体が必要になってくる

『ルビー・サファイア』のカートリッジ

⬆ボックスを操作したい『ルビー・サファイア』のカートリッジを差して起動

GCで『ルビー・サファイア』をプレイできる

テレビの画面で『ルビー・サファイア』をプレイすることができ、実はユーザー的にはかなり魅力のある機能だったりする。ボックスを整理してポケモンを捕まえに行きたいときなど、わざわざ『ポケモンボックス』を切ることなく、そのまま冒険に行くことができるのだ。

GBプレーヤーを使わずに遊ぶことが可能

←画面は「GBプレーヤー」を使って表示したテレビ画面での『ルビー・サファイア』。こんな感じの画面構成になるのかな？

ボックスの模様は自由に変更可能

実際のボックスの模様はプレイヤーの好みで自由に変更することができ、そのボックスの名前も変更することができる。自分の目的に合わせたボックスを作るだけでなく、それをより見やすく色分けすることができるのだ。自分だけのオリジナルボックスを完成させよう！

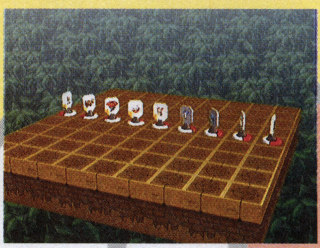
↑「もり」「シティ」「さばく」「サバンナ」など自由に変更可能。カラフルなボックスにいろんなポケモンを預けてみよう

色分けでわかりやすく分類

ボックスの模様替えは単純にカラフルにするだけではなく、管理しているトレーナーがわかりやすくなるように用意されている。いろいろ試してみよう。

預けたポケモンをコマにしてディスプレイ

ボックスに預けたポケモンをコマにして飾って楽しむ機能もある。コマを置くフィールドは大きさや、模様などを自由に選ぶことができ、コマを置いた後はさまざまなカメラアングルでチェックすることが可能だ。またコマの種類もいくつか用意されており、高さなども自由に変更可能なようだ。飾り方でプレイヤーのセンスが問われるぞ！



↑コマにはポケモンのグラフィックが描かれていて、遠くからでも十分確認できる

センスが問われる「ディスプレイ」

←コマの高さを自由に変えて、きれいに並べることも可能。コマの向きを微妙に調節することもできるのだ

←別の角度からディスプレイをチェック。ズームやロングが可能なカメラで、自由に見ることが可能なようだ。コマの裏側はいったいどうなっているのかな？

コマの種類も変更可

コマの高さや種類もプレイヤーが任意で変更できるようだ。こんな木製のものもある。

トランセル種市

『ポケモンボックス』をまじめに語る

今回、緊急発表となった『ポケモンボックス ルビー＆サファイア』だが、かなりやり込んでいるプレイヤーには朗報だったのではないだろうか？ 預けられるポケモンの数が1500匹というのもスゴいが（ポケモンずかんを完成させても200匹だし…）、N64の『ポケスタ』シリーズでおなじみの検索機能が『ルビー・サファイア』でもできてしまうのはありがたい。正直GC版の『ポケスタ』が発売されると勝手に思っていたので（現時点でも発売カレンダーには載っていません）あきらめていたのだが、比較的安価で便利な機能が買えるという今回の『ポケモンボックス』の発表はうれしい反面かなり面食らった感がある。

それは完全に「ツール」として割り切って発売されるので、少しでもゲーム性を求めているユーザーには向かないだろうし、ポケモンをたくさんゲットしてないうちは、さまざまな機能がほとんど活かされない。小さい子供のユーザーにとっては、チョット敷居の高いものに見えてしまうだろう。

↑『ルビー・サファイア』にハマっている人ほど必要となる『ポケモンボックス』。あくまでツールとして使うことになる

ただ、これまで紹介してきてさまざまな機能を備えていることはわかってもらえたと思うが、何気に一番スゴい機能は、「GC（テレビ画面）で『ルビー・サファイア』がプレイできる」ということだと思う。これまでは「GBプレーヤー」を持っていないとテレビでプレイすることは不可能だったのだが、『ポケモンボックス』があれば『ルビー・サファイア』だけならテレビで遊べてしまうし、「Q」ユーザーも遊べてしまう（「GBプレーヤー」は規格外のため装着不可なのだ）。基本的には機能の1つなのだが、「この機能があるから買う」という人は意外に多いかもしれない。

外で遊ぶときはGBAで、家で遊ぶときは『ポケモンボックス』で、というスタイルが今後の『ルビー・サファイア』の基本になる可能性はかなり高いのでは？

余談だが「これで倍速機能があったら…」と鼻を膨らませて想像していたが、聞いてみたらそれは今回ないらしい、残念。（トランセル）

テレビでポケモンができることに超カン激！

特報② 映画前売券を購入すると「ジラーチ引換券」がついてくる

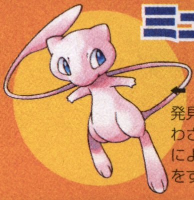
ジラーチ入手指南！

あの幻のポケモン「ジラーチ」の配布方法がついに明らかになった。ジラーチの入手方法を詳しく解説していくとともに、この夏公開のポケモン映画の最新映像を紹介していくぞ！

図鑑No.201のポケモン ジラーチ

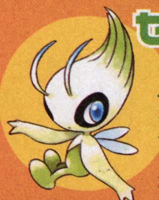
ジラーチはミュウやセレビィのような幻のポケモンで、通常のゲームプレイでは出現しないポケモンだ。ジラーチの発表後、配布方法が不明だったため反響も大きかったが、今回ついに明らかになったのだ。

ミュウ



←『赤・緑・青』で発見されたミュウはわざ・ひでんマシンによるあらゆるわざをすべて覚えられる

セレビィ



←『金・銀・クリスタル』で発見されたセレビィは、イベントやモバイルを使った配布も行われた

ミュウやセレビィと同じ幻のポケモン

ジラーチの入手方法は2種類あり、ポケモン映画の前売券を購入するとついてくる「ジラーチ引換券」を、所定のショップに持っていってもらうか、6月に開催される「次世代ワールドホビーフェア」でもらうかのどちらか。これから順を追って説明していくのでしっかり頭に叩き込もう！

STEP 1 ポケモン映画の特別前売券を購入する

7月19日に全国東宝系で公開される劇場版ポケットモンスター アドバンスジェネレーション第1弾「七夜の願い星 ジラーチ」の「ジラーチ引換券」付き特別前売券でゲットが可能。前売券は以下の5つのお店か、全国東宝系の映画館で購入。前売券の発売期間は4月26日～7月18日まで！

●下記の5つのお店（一部店舗では取り扱っていません）

・イトーヨーカドー（03-3459-2418※平日10時～17時まで 文具玩具部ゲーム担当）
・ジャスコ（043-212-6177※平日10時～17時まで ステーショナリー商品部）
・トイザらス（0120-577-101※平日10時～17時まで 店舗番号案内ダイヤル）
・ハローマック（03-3316-6488※平日10時～17時まで ハローマック東京本部）
・ポケモンセンター（0120-049-725※平日11時～18時まで ポケモンセンターカスタマーサポートセンター）

●全国東宝系映画館（一部の映画館では取り扱っていません）

※前売券発売期間 4月26日(土)～7月18日(金)

ポケモンセンターでも購入可能だ！

←映画館やお店で特別前売券は購入することができる。映画館で買う場合は取り扱いしていないしてないところもあるので、事前にチェックしておくとよい

STEP 2 ジラーチをもらう前の準備

ジラーチを引き換える前に、『ルビー・サファイア』のカートリッジにも準備が必要だ。条件としては「ポケモンずかんをオダマキ博士から入手していること」「てもちのポケモンに空きを1つ以上作っておくこと」の2つ。てもちの空きは意外に忘れがちなので、事前に必ず電源を入れて確かめよう。

「ポケモンずかん」を入手する

オダマキ博士から「ポケモンずかん」を入手するまでは進めておかないといけない。なのでまったく冒険していないカートリッジとかはダメ！ はじめてやる人でも1時間もあれば確実にもらえるはずなので、そこまではがんばって進めておこう！

てもちは1つ以上空けておく

普段プレイしているときは、ほとんどの人がてもちを6匹連れているはず。ジラーチはてもちにやってくるので、空きを作っておかないといけないのだ。ポケモンセンターのパソコンで、てもちのポケモンをボックスに預けてジラーチをもらいにいこう。

ジラーチを引き換えるときの条件だ

STEP 3 引換期間内に指定場所でゲット

「ジラーチ引換券」に明記されている引換期間（6月21日〜7月31日まで）内に、下記の場所で引き換えてもらおう。基本的には前売券を買ったお店で引き換えることになるが、映画館で購入した人は5つのお店での引き換えとなる（映画館ではジラーチの引き換えは行いません）。引き換えに行くときは「引換券」「GBA本体」「ルビー・サファイアのカートリッジ」を忘れずに持っていこう。

- ・イトーヨーカドー
- ・ジャスコ
- ・トイザらス
- ・ハローマック
- ・ポケモンセンター

上記の5店で購入した人

映画館で購入した人

引換場所

・イトーヨーカドー　・ジャスコ　・トイザらス
・ハローマック　・ポケモンセンターにて引き換え

※GBA本体と条件を満たした『ルビー』か『サファイア』のカートリッジが必要。引換券は切り離し無効。

次世代ワールドホビーフェアでもゲット!

6月21日、22日に開催される「次世代ワールドホビーフェア」にて、1日5000人にプレゼントされる。ただ事前応募による抽選なので、確実にもらえるわけではない。詳細は下記のHPでチェックしておこう。

事前応募による抽選にて配布！

詳しい情報はポケモンセンターオフィシャルサイトへ！

アドレス　http://www.pokemon.co.jp

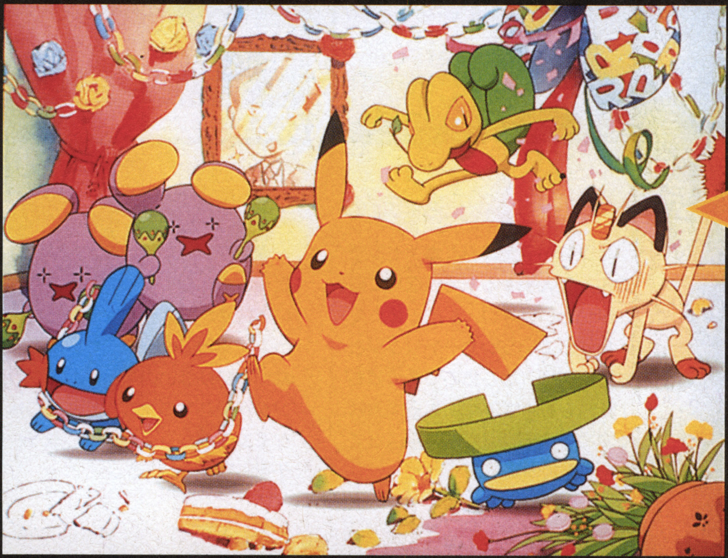
<ジラーチ引換券付き前売券　お問い合わせ事務局>
0570-000719（自動音声ガイダンス）
※通話料がかかります

<ジラーチプレゼントに関するお問い合わせ>
0120-16-0705（平日11時〜18時）
※ジラーチに関する総合のお問い合わせです

この夏公開のポケモン映画の最新画像をチェック！

7月19日より全国東宝系映画館で公開となる劇場版ポケットモンスターだが、今回も長編、短編の2本立てで公開される。今年は「劇場版ポケットモンスター　アドバンスジェネレーション」第1弾で、『ルビー・サファイア』に登場するポケモンたちが昨年よりも多く登場するはずだ。今年のタイトルは長編が「七夜の願い星ジラーチ」で、短編が「おどるポケモンひみつ基地」。長編にはあの幻のポケモンジラーチも登場し、実際のジラーチ配布でゲームともリンク！　短編はおなじみのピカチュウとニャースたちが繰り広げるほのぼのコメディーだ！

おどるポケモンひみつ基地



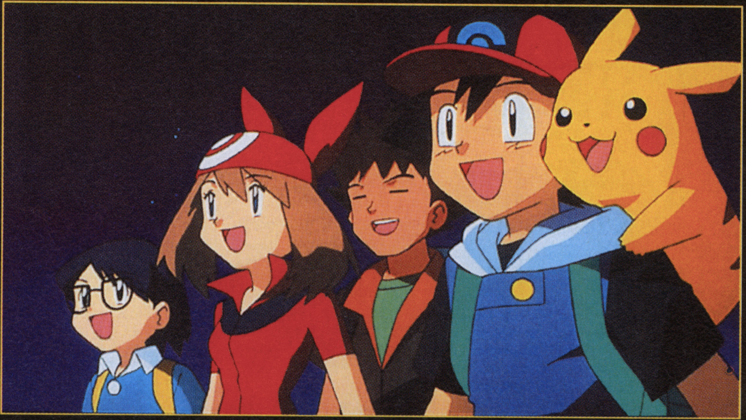
新ポケモンが勢ぞろいの短編映画

ピカチュウとニャースが繰り広げるお笑い満載のコメディ・ムービー。舞台となるひみつ基地には楽しい仕掛けがいっぱいで、いったいどんなことが起こるのかな？　もちろんアニメ初登場となるポケモンたちも大勢登場し、大活躍してくれるはずだ！　どんなポケモンが何匹出演したか数えてみるのも、おもしろいかも。くつろいで大笑いできる短編映画なのだ。

©Nintendo･Creatures･GAME FREAK･TV Tokyo･ShoPro･JR Kikaku ©Pokémon ©2003 ピカチュウプロジェクト

劇場版 ポケットモンスター ADVANCED GENERATION アドバンスジェネレーション 七夜の願い星

千年に一度の彗星の夜、君の願いはかなう。
彗星の訪れとともに
永い　永い…
眠りから目覚めようとするポケモンがいた



⬆左からマサト、ハルカ、タケシ、サトシ、ピカチュウの面々。ホウエン地方を旅する仲間たちだ

ポケモン映画の最新情報はHPでチェック

ポケモン映画の公式サイトでは、映画の最新情報はもちろん、オリジナルミニゲームなども用意されている。公開前の予告ムービーなどもチェックできるぞ！

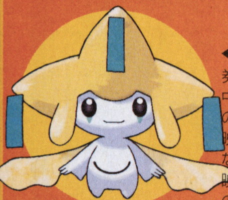
ストーリーや登場ポケモンもわかる

⬅http://www.pokemon2003.jp/ までアクセス。これまで上映されたポケモン映画のストーリーをチェックすることも可能だ

ハルカの弟マサトは「眠りの繭」の中から声を聞く

物語のカギを握るジラーチ

サトシたち一行は旅の途中、「ポケモン・テーマパーク」でマジシャンと出会うが、彼の持つ「眠りの繭」の中から、昔からの言い伝えをマサトは聞くことになる。その言い伝えは果たして本当なのか？　「千年に一度、七日間だけ現れる彗星がある」。今回の長編映画はこの七日間の美しくも激しい心の旅を描いた物語なのだ。ジラーチはどのように関わるのかな？



⬅前売券についてくる引換券でもらえる実際のゲーム中のジラーチ。幻のポケモンの明かされていない姿を、映画で確認できるかもしれない。ジラーチをもらって、映画館に足を運び、ジラーチの真の姿を見に行こう！

全国東宝系映画館にて7月19日よりロードショー

ナムコの人気RPG『テイルズ オブ』シリーズ最新作が完全3DとなってGCに登場！

TALES OF SYMPHONIA™

昨年5月に行なわれた発表から約1年。ようやくその姿が明らかになった、ナムコの誇る人気RPG『テイルズ　オブ』シリーズのGC版最新作の詳報をお届けするぞ。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	テイルズ　オブ　シンフォニア	ジャンル	RPG
発売元	ナムコ	プレイ人数	未定
発売日	2003年	メモリーカード	未定
価　格	未定		

『テイルズ　オブ』シリーズとは？

『テイルズ　オブ』シリーズは、アクション性の高い戦闘と壮大なストーリーが特徴のRPG。1995年にSFCで発売された『～ファンタジア』以降、さまざまなタイトルが発売され、どの作品も高い人気を博している。

←『テイルズ　オブ』シリーズの記念すべき第1作目だ

表裏一体の2つの世界を救う物語が幕を開ける

本作は、さまざまな機種で発売されている人気のRPG『テイルズ　オブ』シリーズの最新作。初のGC版となる本作では、これまでのシリーズから表現を一新。フィールドだけでなく、街の中までも3Dで表現されている。

世界崩壊の危機が迫る、シルヴァラントとテセアラの表裏一体の2つの世界を舞台に、3人の主人公たちの壮大な物語が始まるのだ。

↑フィールド画面。左奥に家らしき建物がある

↑お店などの屋内ももちろん3Dになっている

←↑斜め上から見下ろす形だった、これまでのシリーズとは異なり、街の中までも3Dで描かれているのだ

←イベントや会話などのシーンでのキャラの細かな仕草も見逃せないぞ

ストーリー

死滅の危機に瀕した世界「シルヴァラント」を救うため、主人公の少年ロイドは幼なじみのコレットとジーニアスの2人とともに旅に出る。コレットは世界再生のカギを握るとされるマナの血族の末裔で、彼女が天使に転生すれば世界は救われる。だが、シルヴァラントが再生することは表裏一体のもう1つの世界「テセアラ」の衰退を意味していた。一方が栄えるため、もう一方が犠牲になる…。その矛盾を打破するため、ロイドは世界を変える方法を求める。

※『～ファンタジア』の画面写真はSFC版のものです。

世界崩壊の危機を防ぐため旅立つ3人の主人公たち

ここでは世界を救うために旅立つ3人の主人公たちを紹介。ちなみに、彼らのキャラクタデザインは『〜ファンタジア』、『〜なりきりダンジョン』でもおなじみの、藤島康介氏が手がけているのだ。

「コレットが…神子が世界を救ってくれる！」

お人好しの熱血漢 ロイド・アーヴィング

幼い頃、森でドワーフに拾われ育てられた17歳の少年。学校の成績は悪いが、頭の回転が速く、とっさの判断に優れる。コレットやジーニアスとは幼なじみ。

←↑コレットを守るため旅に出るロイドだが、立ったまま眠るなどのドジな一面を見せることも

「だってきっとこれが天使になるってことなんでしょ？」

世界の命運を握る少女 コレット・ブルーネル

マナの血族の神子として神託を受け、世界再生の旅に出ることを宿命づけられた少女。彼女が天使になることが世界を救うカギとなると言われている。

←↑聖堂に神託を受けに行くコレット。しかし、その行く手には、彼女を狙う謎の集団が待ち受けているようだ

「ボク、どんどん人間が嫌いになってくみたいだよ」

天才少年魔術師 ジーニアス・セイジ

12歳ながらも、村で最も勉強ができ、また非常に優秀な魔術師でもある少年。ありのままの自分の人格を認めてくれているロイドを慕っている。

↑ジーニアスたちの村にある学校での授業風景。小さな村のためか、ジーニアスは年齢の違うロイドたちと一緒に授業を受けている

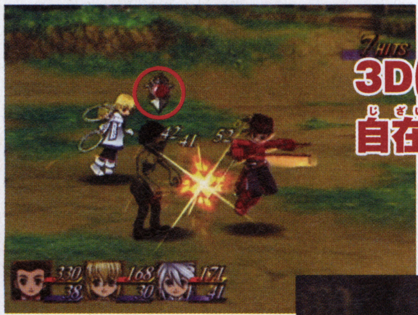
©藤島康介　©NAMCO LTD© 藤島康介 © 1994 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED. © いのまたむつみ © NAMCO LTD..

3Dに変化したアクション性の高いリニアモーションバトル

フィールドや街の中など、世界が3Dに変化したことに伴い、『テイルズ オブ』シリーズの最大の特徴である、"リニアモーションバトル"と呼ばれるアクション性の高いバトルシーンも3Dに変化。

これまでの横から見た視点でのバトルとは異なり、奥行きの加わった3Dの空間を、自在に動き回りながら襲い来る敵と戦っていくのだ。

⬆ロイドのステータス画面。「突き」と「斬り」など攻撃のパラメータも細かく分けられている



3Dになった空間を自在に動ける！

⬅敵の頭上に見えるカーソルのようなものを切り替えることで、攻撃のターゲットを決定していくようだ

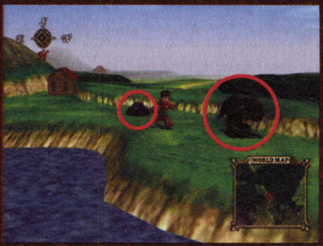
シリーズおなじみの必殺技や晶術が繰り出せる！

➡これまでのシリーズでも登場の必殺技「魔神剣」。本作でもその威力は健在だ

⬆必殺技や晶術が発動すると、表示される技名の前に、技や晶術を繰り出したキャラの顔が表示されることがわかる

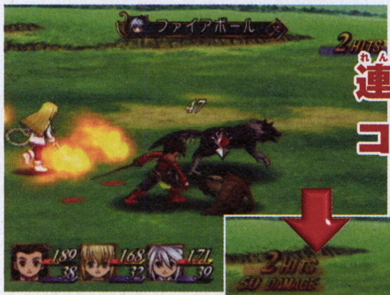
敵とのエンカウントが任意に可能に!?

右の写真の通り、本作のフィールド画面には、主人公の姿や街などのシンボルのほかに、敵とおぼしきシルエットも見える。これにより、フィールド上の敵を避けてバトルを回避するなど、バトルを行なうかどうかを、プレイヤーの意思で決めることもできそうだ。



仲間との連携が重要なバトルでのコンボ

連続攻撃を決めたり、仲間たちと連携して、敵に攻撃を加えることで発生する、バトルでのコンボは本作でも健在。これまでのシリーズ同様に、コンボを決めることで、敵に反撃の機会を与えることなく倒したり、得られる経験値にボーナスもつくようだ。敵の隙を見つけたらすかさず攻撃を加え、仲間たちと連携しながら、1回でも多くの攻撃を決めるのだ。



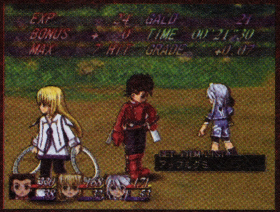
連続攻撃を決めてコンボを叩き込め！

⬆鳥のような敵と戦っているロイドの後方から、ジーニアスの唱えたファイアボールの晶術が敵めがけて襲い掛かる！

➡見事に晶術攻撃がヒット！敵がダメージを受けているところにロイドの攻撃を決めれば、ヒット数はさらに増えるぞ

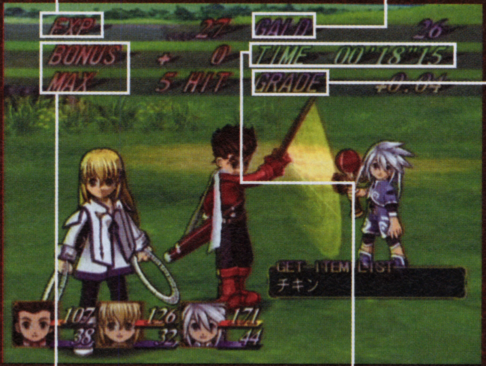
バトル後の結果画面を検証

今回、これまでに紹介したバトル中の画面のほかにも、バトル終了後の結果が表示されている画面も入手。ここでは、そのバトル終了後の結果画面から、わかる情報を元に本作のシステムや世界について検証していくことにするぞ。


⬆剣やけんだま、大きなリング（？）など、武器はさまざま

EXP 経験値。これが一定値貯まればレベルアップする。

GALD シルヴァラントにおける通貨の単位のようだ。



GRADE そのバトルの評価を表わす数値のようだ。『〜デスティニー2』ではポイントをクリア後のお楽しみに使用したが、今回の用途は？

BONUS・MAX コンボの数とそれに応じた経験値のボーナスのようだ。

TIME そのバトルにかかった時間を表わしているようだ。

『テイルズ　オブ　シンフォニア』プロデューサー 吉積信氏に一問一答

据え置き型の任天堂ハードには、久々の登場となる『テイルズ　オブ』シリーズ。気になるこれまでのシリーズとの関連など、本作のプロデューサー・吉積信さんに聞いてみたぞ。

Q.今回、GCに『テイルズ　オブ』シリーズの最新作を投入されることになった理由を教えてください。

吉積「シリーズの初めはSFCから始まりました。いわば今回は原点回帰の部分と、新しいチャレンジの部分をわかりやすい形で表現しようと考え、GCで最新作を出すことになりました。」

Q.『テイルズ　オブ』シリーズはSFC版のころから主題歌や、キャラに音声が入っており、その点でも話題となりました。今作でも主題歌やキャラの声などは入りますか？

吉積「キャラの声はもちろんのこと、主題歌は今作も入ります。『～シンフォニア』の世界観にピッタリのアーティストの方にお願いしていますので期待してください」

⬅おなじみの美しいオープニングムービーも収録される!?

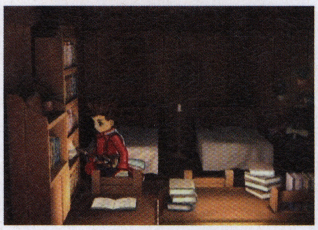
Q.ストーリー中に出てくる「シルヴァラント」や「テセアラ」といった世界の名前は『～ファンタジア』にも出てきましたが、ズバリ、今作と『～ファンタジア』との関係は？

吉積「『～シンフォニア』は続編ではなく、新作の位置付けになります。ですが、『テイルズ　オブ』シリーズの流れを組んだ作品ですので、ある程度共通のワードなりは出てくると思います」

⬆「シルヴァラント」と「テセアラ」は、画面上部に見えている、『～ファンタジア』の世界に浮かぶ、2つの月の名前として登場したのだ

Q.今作はフィールドマップ以外に、街の中なども3Dで表現されていますが、このように変化した理由は？

吉積「今作では、街の中だけでなく、すべてを3D化しています。かつてのシリーズでは試みていない事柄にチャレンジをして、新しさや驚きを演出したいと思っています」



⬆3D化され見た目などが大きく変化した屋内

Q.今作では、リニアモーションバトルも3Dで表現され、これまでのシリーズのバトルとは、ずいぶん異なる印象を受けます。操作感やシステムなども変わっているのでしょうか？

吉積「変わったり、変わらなかったりです(笑)。3Dですので今回は空間の中でバトルが行われます。従来は敵と味方が一直線上で戦いましたが、平面、空間になるとキャラをどう配置するかなどが重要になってきます。その部分を今までのリニアモーションバトルといかに整合性をとるかが難しかったです。ただ、考え方としては、プレイヤーキャラから複数の敵にそれぞれ直線が引かれている、つまり従来の一直線上の戦いが複数あると考えていただければ結構です。ですので、シリーズを遊ばれたことがある人は違和感を感じないと思います」

⬅新たなバトルにも期待したい

Q.最後にGCユーザーおよびシリーズのファンにメッセージをお願いします。

吉積「できあがっていくたびに感動があります。ユーザーの皆様にもその感動を味わって頂きたいですね。今後の情報でもさまざまな要素をお伝えしていきますので、楽しみにお待ちください。ちなみに吉積はGCソフトの中で一番好きになれそうです（笑）」

テイルズ　オブ　シンフォニア

『テイルズ　オブ』シリーズ　8年間の軌跡

1995年末の『～ファンタジア』の発売から約8年間で、ファンディスクにあたる『～ファンダムVol.1』も含め、9作品ものシリーズがさまざまな機種で発売されている『テイルズ　オブ』シリーズ。ここでは、これまでに発売されたシリーズの中から4本を紹介していこう。

➡6月には『～ファンタジア』のGBA版も発売予定

『テイルズ　オブ』シリーズ　作品年表

発売日	タイトル	機種
1995年12月15日	テイルズ　オブ　ファンタジア …①	SFC
1997年12月23日	テイルズ　オブ　デスティニー …②	PS
1998年12月23日	テイルズ　オブ　ファンタジア	PS
2000年11月10日	テイルズ　オブ　ファンタジア なりきりダンジョン …③	GB
2000年11月30日	テイルズ　オブ　エターニア	PS
2002年1月31日	テイルズ　オブ　ファンダム　Vol.1	PS
2002年10月25日	テイルズ　オブ　ザ　ワールド なりきりダンジョン2	GBA
2002年11月28日	テイルズ　オブ　デスティニー2	PS2
2003年3月7日	テイルズ　オブ　ザ　ワールド ～サモナーズ　リネージ～ …④	GBA

①テイルズ　オブ　ファンタジア

アクション性の高いバトルや、現在・過去・未来に渡る壮大な物語が好評だったシリーズ第1弾。当時としては大容量のロムを搭載し、SFCながら主題歌が入っている点も話題になった。

➡発売当時は口コミで人気が広がった。未だに根強いファンも多い1本だ

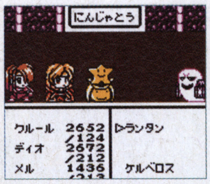
②テイルズ　オブ　デスティニー

PSで発売されたシリーズ第2弾。意思を持つ剣「ソーディアン」を偶然手にした少年、スタンの冒険が描かれる。昨年末には、本作の続編にあたる『～デスティニー2』も発売された。

➡『テイルズ　オブ』シリーズ飛躍するきっかけとなった1本だ

③テイルズ　オブ　ファンタジア　なりきりダンジョン

『～ファンタジア』の世界の100年後を舞台に、主人公の双子の兄妹を、衣装を着替えることでその衣装に応じた力を使える、1人前の「なりきりし」に育てることが目的のRPGだ。



➡バトルでは本作独自のリニアモーションバトルが展開する

④テイルズ　オブ　ザ　ワールド　～サモナーズリネージ～

シリーズ初となるシミュレーションRPG。『～ファンタジア』の400年後の世界を舞台に、召喚士フレインがさまざまなユニットを召喚。そのユニットを使って戦いを進めていくのだ。

➡主人公のフレインは、『～ファンタジア』に登場のクラースの子孫だ

© 藤島康介 © 1994 1998 2003 NAMCO LTD. © いのまたむつみ © 1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED © 藤島康介 ©NAMCO LTD.

ユーザー一人一人の「思い出」という名の重み

今回のリメイクの元となる『聖剣伝説』が発売されたのは今から約12年前、GBがまだモノクロだった頃。当時の子供たちにとって、ゲームはいわば「宝物」。同じゲームを何度も何度もクリアして、本当に隅から隅まで遊び尽くすものだった。中でも『聖剣』は、その印象的な内容からひときわ愛され、心のゲームとしてあげる人も多い名作だ。それだけに今回のフルリメイクは、当時のファンの間では嬉しさの半面、「思い出のゲーム」が別のものに変わってしまうのではないかという不安の声もある。そこで編集部では、『聖剣』の生みの親である石井浩一さんに、ファンの複雑な思いをどう受け止めているのかを、直筆のメッセージという形で頂いた。

新約 聖剣伝説®

しんやく せいけんでんせつ

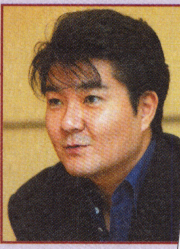
GBアドバンス	
タイトル	新約 聖剣伝説
発売元	スクウェア・エニックス
発売日	今夏
価格	未定
ジャンル	アクションRPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

昨年末以来、本当にひさびさの『聖剣』情報をお届け。今回は序盤の画面写真を元に、「新約」として採用されているシステムや追加要素をくわしく分析。また、生みの親である石井さんがニンドリ読者のためにひさびさに描いたイラスト&メッセージも!!

GB版『聖剣』を愛してくれた方々へ
──石井さんからの直筆メッセージ

今回の『新約 聖剣伝説』は、GB版『聖剣伝説』を打ち消すものではありません。私自身も心の中で大事にしてある作品ですし、これからもその想いは変わりません。根底のテーマを同じくして、今のGBAユーザーに投げる新しいボールです。私としては、新作の『聖剣伝説』として遊んで頂けたら、非常に嬉しく思います。これからも『聖剣伝説』を応援して下さい。　石井浩一

スクウェア・エニックス
プロデューサー／制作総指揮 石井浩一さん



スクウェア・エニックス 執行役員 ファミコン版『ファイナルファンタジー』シリーズ全3作のゲームデザイン、キャラデザインを経て、ディレクターとしてGB版『聖剣伝説』を生み出す。SFCの『聖剣伝説2』『聖剣伝説3』ではゲームデザイン、PS版『聖剣伝説 レジェンド・オブ・マナ』ではディレクターを務める。現在はオンラインRPG『ファイナルファンタジーXI』(PS2) のディレクターを兼任。

©2003 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Right Reserved. Developed by BROWNIE BROWN
©1991 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Right Reserved.

運命の敵
仮面の王子　シャドウナイト

グランス公国の建設者「グランス公」の一人息子であり、公国の若きリーダー。生命の源「マナ」の力に頼らない理想国家を作るべく、マナの一族を邪教徒として迫害するなど、強大な政治力で統治を行う。

斬りかかってこい。お前に、俺は倒せん！

迫害　マナー族への執拗な弾圧

⬆生命の源である「マナ」を司り、国政に大きな影響力を持っていたマナー族を邪教徒とみなし迫害を繰り返す

支配　理想国家を築くために

⬆モンスターと奴隷剣士を戦わせる「デュエル」を開催し、民を自分の思いどおりに操ろうとしている

仇　主人公との深い因縁

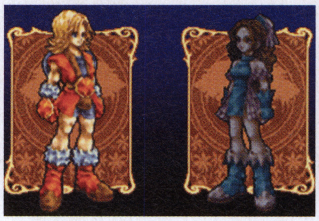
⬆主人公の両親は、シャドウナイトによって殺されたという。主人公にとってシャドウナイトは憎むべき敵なのだ

新約されたシステムを解明

GB版のストーリーをベースに、システム、演出、グラフィックのすべてにおいて「新約」としてのモデルチェンジが行われた。当時のハード性能では不可能だったことや、その後のシリーズで採用されたシステムが組み込まれているのだ。

ヒロインをプレイヤーキャラに選択可能

プレイヤーキャラとしてヒーローだけでなく、ヒロインも選べるようになった。それぞれ違った視点でひとつの物語が進行するほか、プレイ中にパートナーキャラとして一緒に行動しているときには、キャラチェンジすれば操作することもできるのだ。



⬆ヒロインの視点で見た新しい物語があるのだ

⬆もちろん好きな名前をつけることが可能

パートナーのときも操作できる

ヒロインも戦う!!

剣など近距離攻撃を得意とするヒーローに対して、ヒロインはイラストのような杖の類の武器。魔法を操るのか？

➡強い敵ボスに対しては、有効な攻撃法を持つキャラにチェンジして戦うといった戦略性も考えられる

主人公により物語の視点が違う

⬅ヒーローの場合はこんな風に展開するイベントが…

⬅ヒロインの場合は何やらただならぬ気配に…!?

⬆GB版ではプレイヤーとパートナーキャラの最大2人までだったけど…

3人目の仲間が存在する？

画面手前下に操作中のキャラ、右上にパートナーキャラのパラメータが表示されているが、ここで注目したいのは左上に空きがあること。これは3人同時に戦えることを表すのか!?

通信で2人協力プレイできる

前回行った石井さんのロングインタビューで、ページの都合で未掲載だった部分に、通信プレイに関する興味深いことが語られていたのだ。

石井　GB版はパートナーキャラを操作できなかったんですけど、今回の『新約』では、キャラチェンジすれば操作できるようにしましたんで、そういう部分は『2』に近いと思います。パートナーキャラの個性をはっきりさせたので、その使い分けしだいでボスの倒し方にしても戦略的な要素が出てくるでしょう。それから、『聖剣2』や『3』が好評だったのは、兄弟や友達と一緒に、わいわいしゃべりながら遊べるのがよかった、というのがあると思うんですね。ですから今回も通信を使って何かやろうと考えているんです。

これはつまり、1人でキャラを使い分けるだけ

『2』から採用のリングコマンドを搭載

SFCの『聖剣伝説2』から登場したシステム、リングコマンド。これは、アイテム使用や武器選択、パラメータ表示などいくつかのコマンドを種類ごとにリング状にし、それを回転、選択させて操作する、『聖剣』独特のシステム。味気ないウィンドウ表示と違い、ゲーム画面のままコマンド選択ができるなどのメリットがある。

くるくる回して快適操作

⬅⬆小気味よく、くるくる回るリングコマンドは便利だし操作感も気持ちいいのだ

⬇見慣れないコマンドもあるけど何だろう？

さすらいの商人ニキータがいたるところに

⬅先祖代々いろいろな場所を巡り歩き商売してきた生粋の商売人。自分の商売で人を幸せにしているつもりだが、結構あこぎな商売も…。著書に「その道がゼニになる」がある

サボテン君と同じく、シリーズの常連キャラとして親しまれているのがこの巨大ウサギネコ、ニキータ。『聖剣3』から登場のこのキャラは、簡単に言えば道具屋的な存在。しかし、町はもちろんフィールドやダンジョンの奥深くなど、いろんなところに店を開き、アイテムなどを売ってくれる。

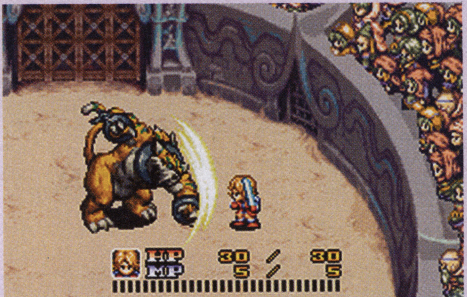
⬆➡回復アイテムが底をつきピンチのときなどに会うと、かなりありがたい存在。ただしそれも「お金を持っていれば」の話なんだけどね…

➡SFC版に近いシステムなのだ

でなく、通信で2人同時プレイできることを指していると思われる。とはいえ広報の方のお話では、ゲームシステムの問題もあって、さすがにワンカートリッジプレイには対応していないらしい。マルチカートリッジでの実現となると、考えられるのは、1人では勝てない敵ボスなどに、他のカートリッジから助っ人キャラとして参入するとか…？そう考えると左ページの「3人目の空白」の謎が解けるわけだけど、真相はまだ不明だ。

▶▶ 編集部でちょっとだけプレイしてみました! ◀◀

夏の発売に向けて、開発スタッフ一同が日々頑張っているという『新約 聖剣伝説』。実際にこの画面のシーンをちょっとだけ遊ばせてもらいました。しかし、ゲームを始めて最初の強敵、ジャッカル（右の写真）に勝てず、あっさりゲームオーバー。今の段階ではかなり強いそうで…。とはいえ快適な操作性やリングシステムなどを体験できたぞ。



➡かわいらしかったGB版（？）にくらべ大きく、凶暴さが増したジャッカル

『聖剣』への想いをこめたおたより募集!!

この『新約 聖剣伝説』や、これまでの『聖剣』シリーズへの想いをこめたやメッセージやエピソード、質問、意見など、『聖剣』に関することなら何でもOK。誌面で採用するほか、開発スタッフにも届けたいと考えているので、ふるって応募してね!!

おたよりのあて先は　〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム編集部 「聖剣」係 まで

あの星のカービィが、アクションレースとなって登場

カービィのエアライド（仮称）

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	カービィのエアライド（仮称）	ジャンル	アクションレース
発売元	任天堂	プレイ人数	1〜4人用
発売日	今夏	メモリーカード	未定
価格	未定		

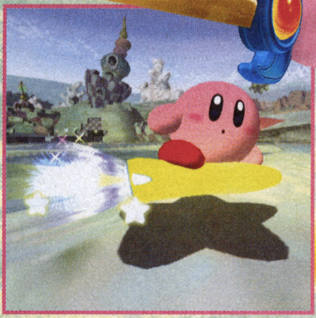
GC初のカービィは、なんとボタン1つしか使わないアクションレースということがわかった!! 今回はその驚くべきシステムを始めとして、判明したことを余すことなく紹介するぞ。

A だけの1ボタンレース 他のボタンは？…使わない!!

今回の『星のカービィ』は、ワープスターに乗ったカービィを、Aボタンと方向スティックだけを使って操作する、超シンプルな操作方法のレースなのだ。自動的に加速するワープスターを、方向スティックで向きを変え、Aボタンの「プッシュ」を使って操作して、ゴールを目指すのだ。

コレが新カービィ!?

➡GCになって、これまでにない『星のカービィ』となった!! いろんな場所を駆け巡るぞ！

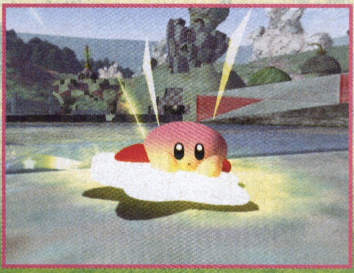


⬅⬆ワープスターに乗ってのレース!! 方向スティックで進路を変えることができるぞ

ワープスターで走る

Aボタンで「プッシュ」！

Aを押すと、ワープスターを地面に押さえ込んで、ブレーキをかける。これが「プッシュ」だ。プッシュしている間はエネルギーがチャージされ、Aを離してプッシュをやめた瞬間に猛烈なダッシュができる。氷のようなツルツルの路面なら、少ない減速でチャージが溜められるのだ!!



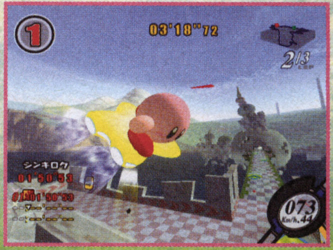
コーナリング時のブレーキに

⬅ここからプッシュすると、スピードを緩めて鋭いコーナリングができる。曲がる強さは方向スティックで調節だ

プッシュ＝ブレーキ＋チャージ

⬅ブレーキと、ダッシュするためのエネルギーチャージを同時に行う動作。地面の状態によってブレーキの効き具合は変化したりと、奥深い可能性を秘めている

プッシュをやめればダッシュ!!



➡プッシュをやめれば、チャージされたエネルギーに応じてダッシュ!! コースの仕掛けに乗ればダイナミックなジャンプも可能!?

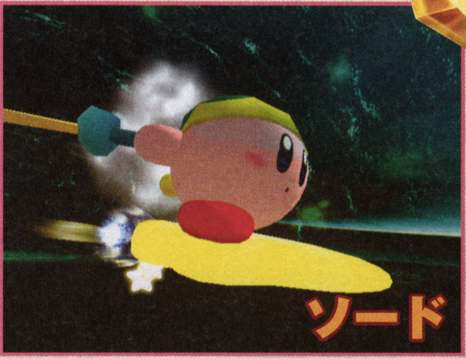
 ©2003 HAL Laboratory,Inc.／Nintendo

カービィの得意ワザ、コピー能力

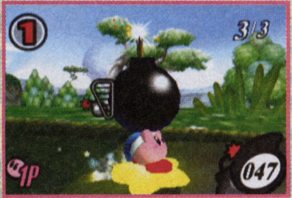
カービィといえば、敵を吸い込んでのコピー能力!! もちろん、レースになってもコピー能力は健在。コースに登場する敵から、さまざまな能力をコピーして攻撃などができる。このときの吸い込みや、アクションもAボタンのみで行われる。カンタンな操作で派手なアクションが楽しめるぞ。

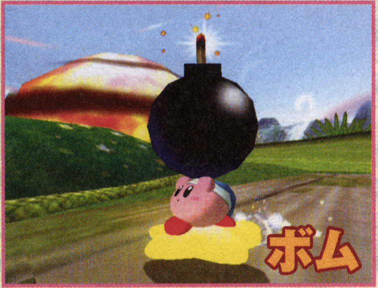
おなじみの能力も1ボタンでOK

⬅1ボタンでコピーして、1ボタンでコピー能力の発揮ができる。シンプルな操作だが、アクションはダイナミック!! ファイア能力は燃えて突っ込むぞ！



⬆➡ソード一閃!! 半月状の衝撃波が走る!! 前にいる敵やライバルたちに攻撃できるようだ。近くの広い範囲に当たりそうだから、デッドヒートのときに使えばスゴイ効果に!?





⬆➡ボム能力では大きなバクダンを投げつける！ これだけ大きければ、破壊力はバツグン!? ボムの横にあるのは爆発までを示すゲージだろうか？

チェック コピーできる敵はコース上に存在

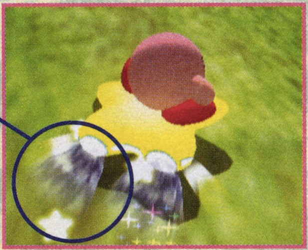
コース上にはさまざまなお邪魔キャラが出現する。これを吸い込んでコピーすれば敵に応じたコピー能力が使えるようになる。敵の頭の上にマークのようなものが見えるが、これはコピーしたときの能力を示しているのかな？

⬅敵の上についているマークでコピー能力が分かりそう

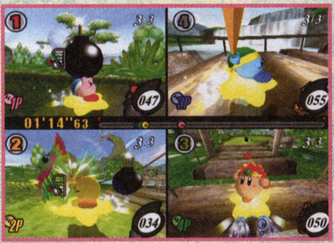
みんなで遊べる4人対戦モードもあり!

1～4人で対戦プレイができ、対戦時には初心者から上級者まで一緒に楽しめる。画面分割レース以外にも、ルールが大きく異なるモードも用意されているようだ。また、対戦相手のワープスターの後につけると、星のしぶきを吸収してスピードアップするなど、駆け引きの要素も満載だ!!

星のしぶきを取ってスピードアップ!



➡ワープスターの後ろに放出される星のしぶき。他のプレイヤーのしぶきを取るとスピードアップだ!! やみくもに前に出てもダメということか



⬆4分割された画面で4人同時対戦!! コントローラが4つあればみんなで遊ぶことができるぞ。この4分割以外にもゲームモードは存在する

⬆さまざまなコピー能力を駆使しての、壮絶なトップ争い!! 一気に前に出たいけど、ライバルの前に出るとコピー能力で邪魔されそうだ

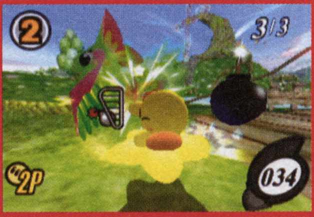
コピーやアイテムで妨害!

⬅コースもいろんなコースがある。コースの特徴やアイテムなどを駆使してライバルをぶっちぎれ!!

チェック ワープスターは複数ある!

どうやら、ワープスターには種類があるらしい。スピードや、プッシュしたときの能力に変化があるのだろうか？ とんでもない性能のものもあるらしいぞ。

➡対戦の時には、ワープスターの性能も勝敗に色濃く反映されるかも



加速装置とブーストを使って極限速度2000km/hオーバーに到達!

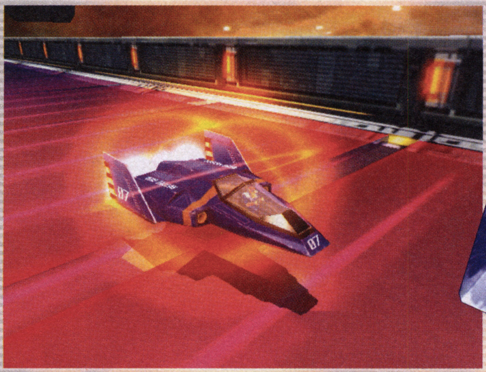
F-ZERO® GC（仮称）

POWERED BY GAMECUBE

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	F-ZERO GC（仮称）
発売元	任天堂
発売日	7月25日
価格	未定
ジャンル	レース
プレイ人数	未定
メモリーカード	ブロック数未定

加速装置を利用すればレースを有利に展開できる

『F-ZERO』シリーズではおなじみとなった、ダッシュプレートやブースターを利用すれば、時速2000キロの音速世界に突入する。これらを利用し、レースの主導権を握るのだ。

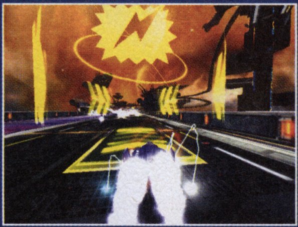


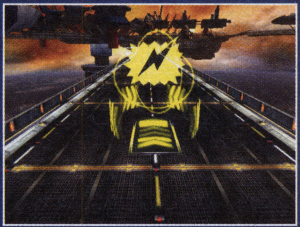
➡ピットエリアで回復するブルーファルコン

ブルーファルコンで体感!

ダッシュプレート　通過するとマシンが加速

この上を通過するとマシンが一時的に加速する。ブースターとは違いエネルギーは消費しない。周回の1周目はマシンのブースターを使用できないので、ダッシュプレートの加速はかなり重要となる。

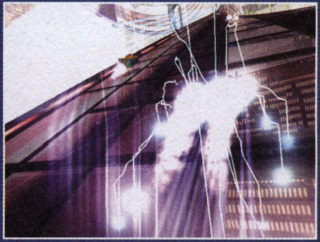




⬆ダッシュプレートとうまく走行ラインを合わせて通過していくのだ

ブースター　コース2周目から使用可能

コース2周目から使用可能となるブースター。使用回数に制限はないが、使用するごとにエネルギーが消費していく。



⬅コースの形状に合わせて使用

各マシンで異なる加速度

⬆加速度は各マシンの性能によって異なる。エネルギーの残量には十分注意を払おう！

© 2003 Nintendo
© AMUSEMENT VISION/SEGA,2003

惑星都市に建設された変化に富む超高速サーキット！

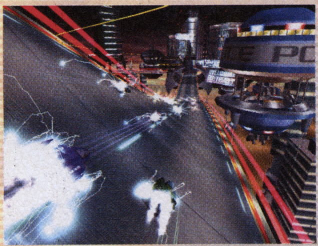
『F-ZERO』のサーキットは惑星都市に設置された超高速サーキット。天地がひっくり返るコースや、アップダウンの激しい筒状のコースなど、立体的にレイアウトされているのが特徴。このコースを時速2000キロで走るのだ！

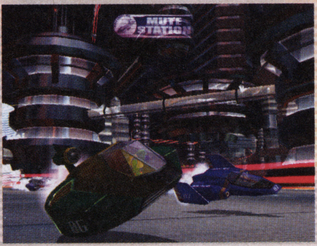
ミュートシティ　MUTE CITY

全宇宙の情報発信基地として、多大な影響力を持つミュートシティ。今までのサーキットの老朽化が問題となり新しく建築されることになった。

老朽化のため再建設！

➡あらゆる知的生命体が共存している別名「ミュータントシティ」

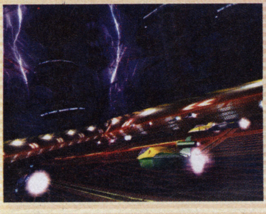




⬅ツイストロードに注目！

ライトニング　LIGHTNING

大気汚染による異常気象の影響で、分厚い雷雲に覆われ落雷多発地帯へ変貌してしまったライトニング。エネルギー問題に頭を悩ませていた各惑星の電力会社は、この稲妻エネルギーを利用しようと莫大な資金を投入し、巨大な発電所を建設することになる。近辺の惑星へも電力を供給している。

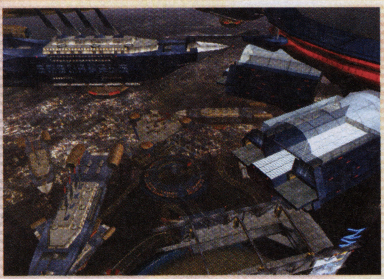


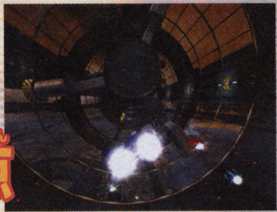
異常気象による落雷多発地帯

⬅全面がハーフパイプ形状のコースで、ガードビームがないのが特徴

ポートタウン　PORT TOWN

交易の中継地点として発展し続ける宇宙港ポートタウン。地上6000メートルの巨大なシャフトを中心にした多層構造に、最新の技術と設備を惜しげもなく投入し、大型船舶を係留できるまでになった。



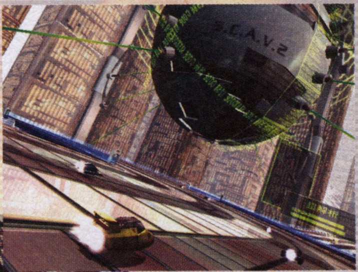


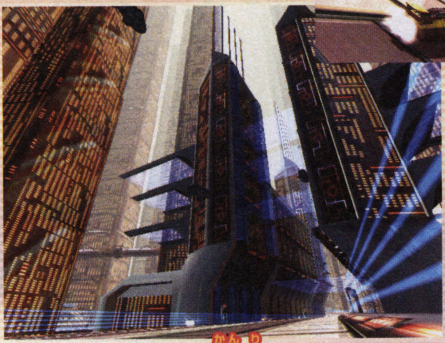
⬆➡大ジャンプ台が特徴の「エアロダイブ」や、パイプからパイプへのジャンプする「ロングパイプ」など、空間を利用した設置物が多く点在する

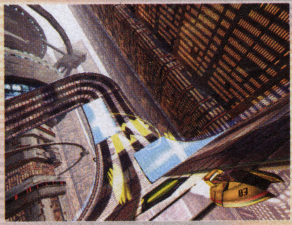
宇宙貿易の中継地点

エアロポリス　AERO POLICE

このエアロポリスの中心部の球体は、エリアの創始者である人工頭脳「MOTHER-Q」。ここに住む全住民の個人情報を保持し、管理下のコンピュータを介して最適な生活環境を供給している。





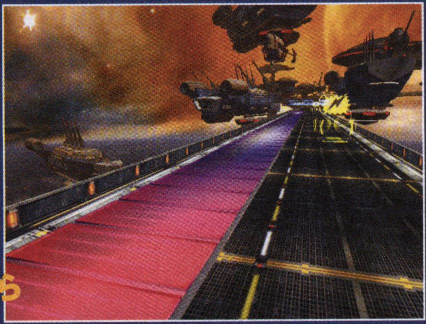


⬅⬆クランク、バンク、ループが絡み合う「マルチプレックス」。なんでもありだ

コンピュータに管理されたエリア

ピットエリア　消費したエネルギーを回復

ブースターの使用や相手とのクラッシュによって、消費したマシンのエネルギーを回復できるエリア。エネルギーの回復量は、ピットエリア内に滞在した時間に比例する。



クラッシュしたら回復に専念！

⬆消耗が激しいときは、速度を落として回復に専念しよう

※画面はすべて開発中のものです。また筐体イラストはイメージで、仕様は予告なく変更することがあります。

基本システムは『F-ZERO AC(仮称)』も同じ

左で紹介してきたシステムやコースの設置物は、『F-ZERO AC（仮称）』でも同じく採用される。筐体でのプレイとなるので、操作的な面では違いが出てくるが、基本的なシステムはまったく同じと考えてよい。

レバーやボタンなど『AC』ならではの仕様に！

⬅アーケードの筐体は、マシンとの一体感をより体感することができる。ステアリングやアクセルでの操作で、イメージはさらに膨らむ

発売直前『GIFTPIA』
先取り探検ガイド！

GIFTPIA ギフトピア™

一体『GIFTPIA』ってどんなゲームなの？　というみんなのために、基本的なシステムや序盤のストーリーなどを編集部のプレイ日記とともに紹介していくぞ。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ギフトピア	ジャンル	オルタナティブRPG
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	4月25日	メモリーカード	6ブロック以上
価格	5800円		

神様の島ナナシ島でポックルを大人に導く！

いよいよ発売が間近にせまった一風変わったRPG『GIFTPIA』。今回は、今までにお伝えした情報に、新たに判明したイベントなどを追加してもう一度紹介していくぞ。南の島ナナシ島で大人になる儀式、「大人式」を寝坊したポックルを大人に導くのだ。

←遅刻しただけで反逆罪。足かせになんと顔にはモザイクが…

大遅刻！！

➡今日は大事な大人式の日。その大事な日に寝坊してしまうポックル

←仮釈放させてもらうために、ボランティアのゴミ拾いをさせられることに…

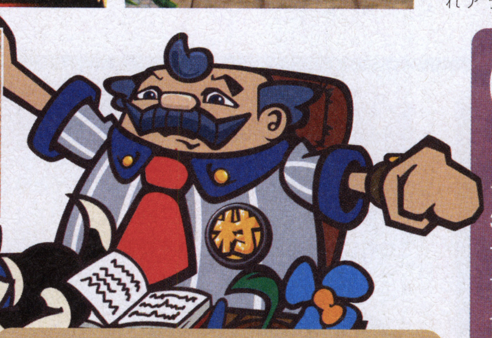
再大人式をするためにマネを貯める

500万マネ！！

⬆再大人式費用500万マネを貯めることを約束に、解放されるポックル

➡こうして再大人式をし、大人になるために、ポックルのナナシ島での物語がスタートすることになる

⬆いつも忙しくしてるメイヤーさんも、時間帯によっては昼眠してるぞ



ナナシ島 人物ガイドその1
村長のメイヤーさん

近代化の波が押し寄せ、ハイカラになりつつあるナナシ島の村長さん。税金集めに大忙しだけど、娘のキャッピーには頭が上がらないみたい。

初回特典には花札ストラップ！

4月25日発売の『GIFTPIA』の初回出荷分には、花札の形をしたストラップがついてくるぞ。実際の花札と全く同じ素材で作られていて、花札3種類と透明のホルダーがセットになっている。好きな札を気分に合わせて入れ替えることが可能で、伝統的な花札のデザインに、『GIFTPIA』のポップなテイストが妙にマッチしているのだ。GBAや携帯につけるとオシャレかもしれないね。

←やっぱり、任天堂だから花札なのかな？　違和感を感じないよね

全3種類！！

©2003 Nintendo

大人になるためのもう1つの方法

メイヤーさんに言われた「500万マネを貯めて再大人式をすれば大人になれる」、その言葉通りにマネを貯め始めたポックルに、「再大人式なぞしなくても人々のネガイを叶えて、経験をつめば大人になれる」と対照的なことを言う、キノコ大好きじいさんのジギー。

人々の願いを叶えて大人になる

↑テンジンジャにお祈りするジギー。メイヤーさんとは仲が悪いみたい

↑みんなのネガイを叶えて大人になるためには、精霊ちゃんの力を借りるらしい

ナナシ島 人物ガイドその2
変わり者のキノコ大好きじいさん

山奥の木の上に住むジギー。大人になるためのもう1つの方法を教えてくれる。キノコが大好きで、その中でも冷たい冷凍キノコが大好物。

詳しくは46Pを

ネムケとハラヘリには注意しよう

ナナシ島には時間が常に流れていて、それと共に、ポックルはハラが減ったり、眠くなったりするぞ。ハラが最高まで減るとゲームオーバーになってしまうので要注意。また、ネムケが近づくとネムイ精霊が現れる。ネムケが限界になると、アイテムと所持金をとられてしまうのだ。

↑ナナシ島にはいろいろな自然の食べ物がある。ハラが減ったら、取って食べよう

←左上の時計の下に出ている数字が起きていられる時間。右上のハートがハラの減り具合

→島のどこかに落ちているハートを食べることによって、ハラの最大値が上がるのだ

↑→大人に近づくと、起きていられる時間が長くなる。ネムイ精霊が来たらベットで休もう

プレイ日記その1 意外にルールがきびしくてビックリ！

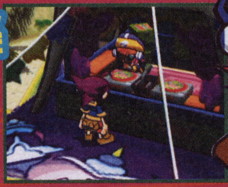
ここでは編集部カズヤが、ひと足先にプレイした感想を書きます。大人になるのに儀式が必要なのねこの島。と思ってたらモザイクかけられました、主人公なのに。しかも、遅刻でも反逆罪ですって。編集部じゃみんな、モザイクか？　などと思いつつ、なんとか解放。すると500万マネ貯めないと大人式してくれないと。それでも解放されたのが嬉しくて、駆け回っていたら、マッポくんに捕まりました。なんでも資料室は走るの禁止だとか。罰金1万マネにまたもやモザイク…。先行きが不安です。

←初めからモザイクですよ。正直、笑いました

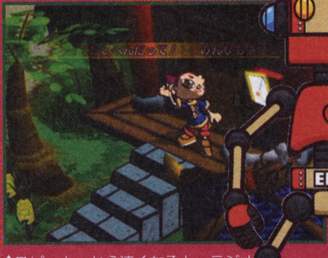
↑せっかく開放されたのに、すぐさまモザイク…。みんな、規則は守ろうね(泣)

ナイスな音楽

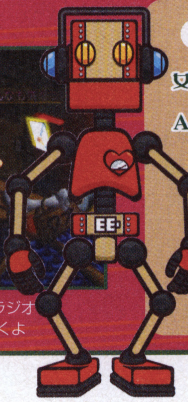
ゲームを始めてまずびっくりするのが音楽のよさ。実際のアマチュアアーティストを起用してるんだって。ここから有名になる人もいるかも。要チェック!!



↑放送中のDEEJはノリノリだ



↑スピーカーから遠くなると、ラジオの音もだんだん小さくなっていくよ

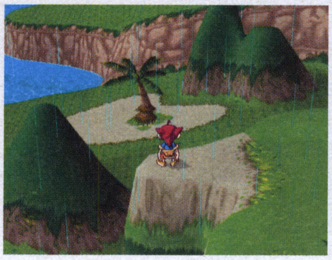


ナナシ島人物ガイドその3
女性DJ DEEJさんとADのテイフ。さん

ビーチにある「ナナシFM」で、様々な音楽や情報を提供してくれている。でも最近は、事件がなくて聴取率もいまひとつなんだってさ。

ゆったり時間が流れるナナシ島へひと足先にご招待！

ポックルたちの住む、神様の島ナナシ島は南国特有ののんびりとした空気が流れる島。ナナシ島には時間の概念や天候などもあり、それぞれ場所によって見られる景色もさまざま。ここでは、ポックルが大人になる過程でお世話になる、ナナシ島の雄大な自然と果物、親しみのある人々など特色やスポットを紹介していくぞ。



↑ナナシ島にはもちろん雨も降るのだ

↑美しい自然の中に架かる虹。雨上がりなのかな？　とても綺麗だね

チョモラン山

↑島のシンボル「チョモラン山」。筆舌に尽くしがたいほどの絶景。頂上付近では霧がかかる

自然の食材がとっても豊富

大自然の中にあるナナシ島では自然の食物が豊富にあって、いつでも採ることができる。ポックルはハラが減りすぎるとゲームオーバーになってしまうので、適度に採って食べよう。食べ物にはいろいろなものがあるぞ。ただし、自然の食べ物は一度採るとその場所ではしばらく採れなくなるし、腐ってしまうので注意が必要だ。

↑キノコだけでもたくさんの種類があるぞ

保存が利く冷凍キノコ

↑ポックルの自宅にある冷凍庫で、キノコを冷凍することができる。冷凍すれば腐らないのだ

バナナ

バナナは、木になっていて熟れると下に落ちてくる。落ちているのを拾おう

みずいろキノコ

雨が降ったときだけに採れる貴重なキノコ。とっても高値で売ることができるぞ

むらさキノコ

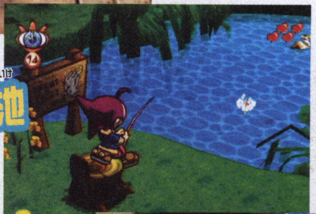
むらさキノコは島の規則で食べてはいけないことに…。チャレンジしてみる？

ナナシ島の遊びは釣りで決まり

釣りざおを持って水辺に座ると釣りを楽しむことができる。魚はどれも良い値段で買い取ってもらえるのでいいマネ稼ぎになることは間違いなしだ。時間をかけて大物を狙おう。

ふんすい

←なんとふんすいでも釣りをすることができる。なんといってもナナシコイがここでは最大の大物だ



ひょうたん池

➡ポックルの家の側にあるひょうたん池。ここで釣れるナマズは地震などの災害を感知するという噂だ

オニギリ川

↑チョモラン山のふもとを流れるオニギリ川ではナナシウナギをはじめ、淡水の魚を数多く釣ることができる

ナナシ島人物ガイドその4

フィッシャー　キングさん

世界を釣る男キングは、ポックルに釣りのいろはを教えてくれる。普段は、ナナシ島の釣りポイントでテントを張って生活してるのだ。

プレイ日記その2　マネを貯めて町を発展させる

マネを貯めなきゃいけないんだけど、簡単に貯まるわけがないのは現実と一緒。どうやらメイヤーさんが言う一定の金額を貯めて行き、最終的に500万マネ貯めればいいみたいなんだけど、盗み見たノートには「ビーチの整備に1万マネ」とか設備投資のことばかり。本当に再大人式だけするのに500万マネもかかるのかな？　なんて思いながら、最初の目標金額10万マネを貯めて渡したら、なんと宝くじの販売が再開されて、壊れてたナナシ大橋が直ったんだってさ。なんかタイミングよすぎるよな。でもせっかくだから、宝クジを買ってみた。3ケタの数字で好きな番号を3つまで買えるので、とりあえず777と、自分の誕生日。そして好きな人の誕生日を購入。あ～僕ってかわいい(笑)　がっ、当たらず、くっ。

↑メイヤーさんのノート。本当に、500万マネも必要なのか？ならば、なぜ少しづつでいいんだろうか

↑宝クジの当選結果は、毎週1回抽選会が行われ、「ナナシFM」で結果を聞くことができる

↑振込みマシン。マネカードを使えば振り込むことができる。定期的に振り込んで行こう

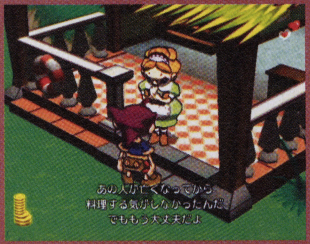
←ソトウミで釣り。お金になると思いきや、なかなか釣れません

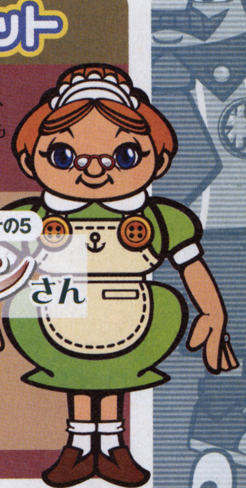
↑最初は壊れていたナナシ大橋も、ほらこの通り。ここを渡れば、チョモラン山をはじめ様々なところへ行けるようになるよ

~ナナシ島全景~

1 ナナシ島のグルメスポット

ナナシ島随一のグルメスポットで知られる「キッチン」では、心のこもった愛情料理を提供してくるぞ。できたての食事はもちろん、テイクアウトのお弁当もとても人気なのだ。


↑アルバイトを募集中だとか


ナナシ島人物ガイドその5

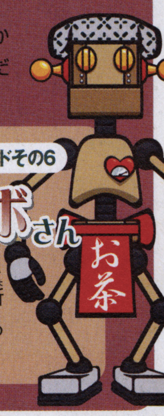
エプロンさん

旦那さんが亡くなって元気がなかったけど、1人でがんばっている。

2 茶屋で色を染めよう

チョモラン山へ行く途中にあるお茶屋さんでは、休憩のほかにもキノコやカバンの色を好きな色に染めてくれるぞ。自分だけのオリジナルを作ってもらおう。

↑オニギリ川からも近くて、本当に便利



ナナシ島人物ガイドその6

茶娘ロボさん

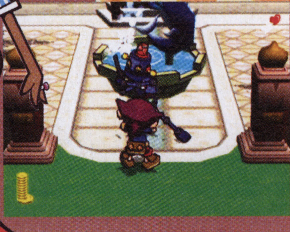
一息つきたいな、と思う絶好の場所にお茶屋を構えるロボット茶娘。

3 ナナシマートでお買い物

マネを稼ぐ最大の利用ポイントとして大活躍するナナシマート。ここでは、アイテムの売り買いをはじめ、宝くじなども買うことができるのだ。またここで売っている「インスタントカメラ」を使えば、島のみんなの写真を撮ることができる。撮った写真を人に見せれば、その人の情報が聞けるぞ。

➡手に入れたアイテムはここで主に取引してマネにする

➡アイテムを購入する時は手に持って話しかけよう


➡「インスタントカメラ」で写真を撮ることができる

ナナシ島人物ガイドその7

ルミコさん

ナナシマートのオーナールミコさんは、ナナシホテルのグランパーヤの娘さんでもあるのだ。

4 あやしいバー「オスメス」

夜8時から営業しているバー「オスメス」は、ボックルが子供のうちは入れない。大人に近づくにつれて、起きていられる時間帯が長くなれば入れるようになるぞ。ここでは、カエルレースなどの賭け事もできるのだ。

➡オスメスの2階にある、ピービーの部屋。昼間はこんな感じ

⬅バーでは、ピービーが大人のカクテルを作ってくれるぞ

➡カエルレースでは、1着に来るカエルを賭けて勝負。Aボタン連打することで賭けたカエルを応援することも可能だぞ

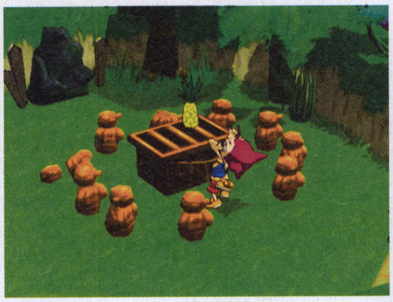
ナナシ島人物ガイドその8

ピービーさん

男らしくて渋い人が好きなママ？ピービーは、カエルも大好き。ナナシ島中にいるカエルを捕まえて渡してあげると、いいことがあるかもしれないぞ。

みんなの願いを叶えて大人になるろう！

ストーリーが進行すると、ジギーの言っていた「ネガイを叶えて大人になる」ということができるようになる。まず、テンジンジャにアイテムをオソナエし、「からのネガイ玉」を入手する。困っている人に使ってネガイを吸い込み、叶えてあげよう。すると「カナエ玉」に変化するので、テンジン石像にホウノウすればいいのだ。これを繰り返すことによって、少しづつポックルは大人になっていくぞ。


↑テンジンジャにオソナエをしよう。キノコなどなんでもいい。すると「からのネガイ玉」が手に入る

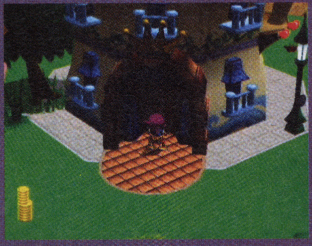
↓困ってる人を見つけて、「からのネガイ玉」を見せればネガイを吸い込こむことができるぞ

↑ネガイを叶えると「カナエ玉」になる。これをテンジン石像にホウノウしよう。これが経験なのかもね

グランバーヤの防災頭巾を探してあげよう

ナナシホテルのグランバーヤさんがポックルを占ったところ、どうやら地すべりが起こると出たみたい。だけど、バーヤさんは家族の防災頭巾の場所を忘れてしまったようだ。たぶん、部屋のどこかにあると思うけど…ということなので、早速部屋のカギを借りて探してみることに。

↑困ってる人を見たら、「からのネガイ玉」でネガイを吸い取って叶えてあげよう


↑「オスメス」の先にある、ホテルと占いが同居するミステリゾーン、「ナナシホテル」

←窓を開けてびっくり、ありました。部屋の中にはないわけだね

ナナシ島
人物ガイドその9

グランバーヤさん

ホテルのオーナーのグランバーヤさんの特技はなんと、鼻ちょうちんを使った占い。とってもよく当たるって評判なのだ。

↑大きな鼻ちょうちんの向こうを覗く占い方法

↓自分があげたサッカーボールで楽しく遊ぶ、チビタを見て仕事そっちのけで微笑むメット。親バカじゃないけど、これじゃあ仕事がはかどらないね

ナナシ島
人物ガイドその10

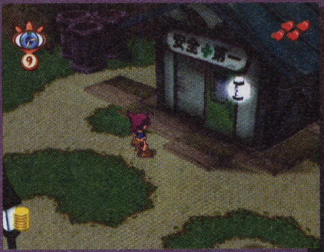
メットさん

ルミコの夫で、チビタの父親であると思われるメットは普段、メイヤーさんに頼まれていろいろな施設の工事をしているんだ。

メットのためにヘソクリをとってきてあげよう

ルミコと喧嘩しているところをマッポに取り押さえられ、牢屋に入れられたメット。ルミコと仲直りするために、プレゼント用の宝石がほしいみたい。けれど、牢屋の中じゃマネがない。かわりにポックルがメットの家へ取りにいくことに。

←↓喧嘩中にマッポくんに捕まり、牢屋に入れられたメット



↑メットの家は、エプロンさんの「キッチン」の上の方にある。ドアが壊れて開かないので窓から入ってほしいだってさ

アンの気にいる場所で写真を撮ってあげよう

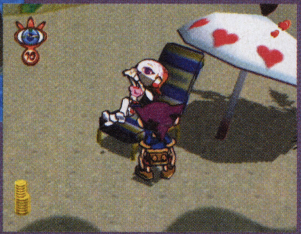
女優を目指してるアンがアルバイトの履歴書に貼る写真をほしがってるぞ。ただ、普通に撮るんじゃなくて撮って欲しい場所があるんだって。どこでもいいと思うんだけどねぇ…。

↑やっとこさ見つけ出した、アンがお気に入りの「ドーナツ岩」。とっても笑顔でハイポーズ

←どうやらこの場所で撮って欲しいみたいだね

ナナシ島 人物ガイドその11 女優を目指す アンさん

世界的な女優を目指すアンは、村役場で毎日アルバイトを探してるぞ。なんでも女優を目指す自分にあったアルバイトが見つからないみたい。また彼女はミスナナシでもあるのだ。



↑普段はビーチで日光浴。これも美しさの秘訣なのカモ

←ポックルの部屋に貼ってあるミスナナシの絵

ナナシ島人物ガイドその12 ポックルの家の隣に住む パーターとヤギのユキオ

ポックルの家の隣に住むパーターは、たくさんのヤギたちと一緒に暮らしている。ポックルの愛犬タオとも仲良しなんだ。

ユキオの好きな食べ物をとってこよう

動物好きのパーターが困っているぞ。ヤギのユキオがご飯を食べなくなっちゃったんだって。早速、ネガイを叶えるために食べ物を持ってきてあげよう。ヤギの好きな物ってやっぱりあれかな。

←普段はのんびりヤギと一緒の生活をおくっている。こういうのもいいよね

↑ポックルの自宅にあったメモ帳を破り取る。やっぱり紙が大好物なのかな?

→泣き出しそうなパーター。飼い葉も植物も何にも食べなくなっちゃったんだって

プレイ日記その3 だいぶ大人になったケド…

だいぶ島のみんなのネガイを叶えて大人になってきたポックル。なんと夜2時まで起きていられるようになりました。これって悪い子? とか思いながら、いろいろ行けるところが増えて嬉しいのもつかの間、ナナシ島全域で大地震が発生。メイヤーさんはあわてて、科学者のエジンソさんと話し合い。どうやら島のいたるところに地震予知機をつけるみたい。ナナシ島はこれからどうなっちゃうんだろ?

地震発生!!

↑ナナシ島で大地震発生。早速調査に乗り出したエジンソとその助手ガレリオ

←↑「カナエ玉」をたくさんホウノウしたおかげでバー「オスメス」も普通に入れるようになったよ。大人への道はもう少しかな?

ナナシ島 人物ガイドその13 エジンソさん

メイヤーさんと開発資金のことでいつももめている科学者。ポックルの家の冷凍庫もエジンソが作ったものなんだ。

←工場の中では新発明で大忙しなのだ

新兵器 マップ上にワナが仕掛けられるマップ兵器

シリーズ最新作となる本作には、アイテムとして使用することでマップ上にワナを仕掛け、戦闘を有利に展開することも可能なマップ兵器が初登場。今回は、その効果が明らかになった2種類のマップ兵器を紹介する。

⬆マップ兵器は使うことで効果を発揮

⬆敵ユニットの移動先を予測し、自分の隣りのマスにフレイボムを仕掛けたところ。この後、フレイボムは見えなくなる

⬅予想通りに山賊がフレイボムの上を通過！山賊はその場で足止めされ、おまけにその後の行動も不可能となるのだ

踏んだ敵にダメージ!!

⬆光の結界も使用することで効果を発揮する

任意の場所に結界が!!

⬆敵に侵入されたくない通路の出入り口などに使うと特に効果的だ

敵・味方ともに侵入が不可能に!!

⬅光の結界が張られ、敵・味方ともにその場所を通れなくなった。なお、結界の効果は数ターン経つと消えてしまうのだ

新システムマップ兵器と10人のキャラ情報を公開!!
＋初めてのプレイに役立つ『エムブレム』基礎ガイド

発売直前となる今回は、初登場となるマップ兵器や新登場のキャラ紹介と、『ファイアーエムブレム』シリーズを初めてプレイする人に向けた基礎ガイド＋ユニット紹介の3本立てだ。

GBアドバンス

タイトル	ファイアーエムブレム 烈火の剣	ジャンル	S・RPG
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
発売日	4月25日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

リンたちを助ける仲間たちと迫り来る敵の影が判明!!

祖父であるキアラン候に会うことが目的となるリン、突如失踪した父の行方を捜すことが目的となるエリウッドの、2人の主人公たちの過酷な戦いの旅の途中では、さまざまなキャラが登場し仲間になってくれる。今回、リンたちの旅に同行することが明らかになった7人のキャラを紹介するぞ。

↑ユニットは章の間のイベントで仲間に入ることも

↑村を訪問することで仲間になるユニットもいるのだ

リンの親友 フロリーネ

リンのサカ時代からの親友。気弱な性格で男性が苦手な少女。

サカ出身の剣士 ギィ

サカ地方出身の元気な少年剣士。過去にはマシューとの因縁を持つ。

不思議な力を持つ踊り子 ニニアン

弟のニルスとともに芸を披露しながら旅を続けている踊り子。身に起こる危険を事前に察知する不思議な力を持っている。

ニニアンの弟 ニルス

ニニアンを狙う集団から彼女を守るためにリンに助けを求めてきた少年。彼もまた、危険を察知する不思議な力を持つ。

↑彼女が狙われる原因は「神に捧げる踊り」にありそうだが…？

謎多い盗賊 マシュー

真面目で気安い雰囲気を持つが、裏を感じさせる謎の盗賊。

わがままシスター セーラ

打算的でちゃっかりした性格の、オスティア家に仕えるシスター。

ヘクトルのお目付け役 オズイン

ヘクトルのお目付け役として旅に同行するオスティア家の重騎士。

ニニアンたちを狙う 暗殺集団 黒い牙

本作でリンたちの前に立ちはだかる暗殺集団、黒い牙。彼らはリンたちが旅の途中で知り合うニニアンを狙い、執拗に攻撃を仕掛けてくる。ここで紹介している3人は、黒い牙の中でも名うての実力者たちだ。

↑目的は不明だが、ニニアンたちを執拗に追う

↑さまざまなユニットが黒い牙に属している

↑組織の掟は厳しく、失敗は死につながるようだ

↑ロイドたち以上の地位にある人物もいるようだ

"白狼"ロイド

ライナスの兄で、何事にも冷静に判断を下す剣の達人。

"狂犬"ライナス

感情的になりやすい性格の大男。ロイドとは常に行動をともにする。

殺し屋 ジャファル

氷のように冷たい目を持つ油断ならない男。クラスはアサシン。

敵を瞬殺!!

↑ジャファルは、瞬殺の能力を持つ強敵だ

©2003 Nintendo／INTELLIGENT SYSTEMS

ゲームを始める前に覚えておきたいシステム

今回は、リンたちに戦闘で指示を与える軍師見習いとして、プレイヤーが物語内に登場する。

ここでは、ゲーム中の設定通りに軍師見習いとなる、シリーズ未経験のプレイヤー向けにシステムを解説していく。少しずつで良いので、全てのシステムを理解して戦いを有利に導いていこう。

↑本作の物語は、軍師見習いであるプレイヤーが草原でリンと出会うところから始まるのだ

ゲームの流れ

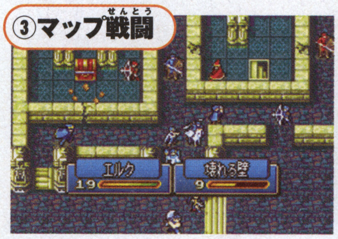
①会話シーン

↑戦闘開始の前には、会話などでその章の導入部が展開。ここでその戦闘のクリア条件もわかる

②出撃ユニット選択

↑導入部が終わると、出撃させるユニットの選択画面に。物語序盤などではこの場面はないことも

③マップ戦闘

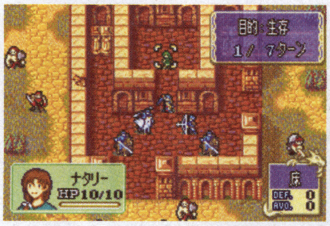

↑クリア条件を満たすために知略の限りをつくして戦う。『エムブレム』のメインとなる部分だ

④条件を満たせばクリア!

↑無事にクリア条件を満たすとマップ戦闘が終了。その後新たな物語が展開していくことになる

新システム さまざまな種類があるクリア条件

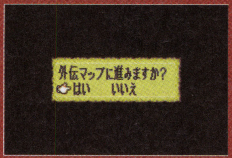
本作では戦闘のクリア条件が、これまでのシリーズでおなじみの「城門や玉座の制圧」から多様化。ゲーム序盤だけでも、これまでと同様の「城門や玉座の制圧」のほか、「敵の全滅」や「一定のターン数、特定の仲間を生き残らせる」、「特定の仕掛けを解除する」など、さまざまな条件が用意されている。クリア条件に合わせて、戦略を立てていこう。


↑4章ではナタリーの生存がクリアの条件となる

↑特定の手順を踏んで仕掛けを解除していくのだ

外伝への行き方が選択制に変化

前作と同様に戦闘中、決められた条件を満たすことで行けるようになる外伝マップ。本作では戦闘中に条件を満たした後、外伝マップに行くかどうかを自由に選択できるようになっているのだ。



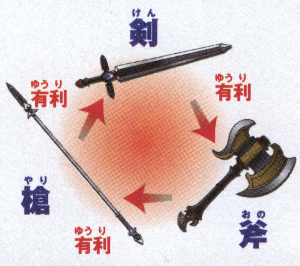
←外伝は敵が強め。行かないという手もアリ

3すくみの相性がある武器と魔法

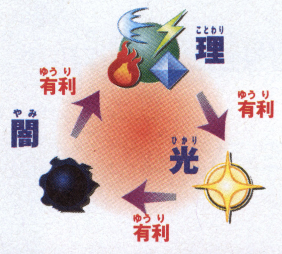
武器や魔法には、命中率に大きな影響を与える3すくみの相性が存在。3すくみとはじゃんけんのような関係のことで、どの武器や魔法にもそれぞれ有利な相手と不利な相手が存在している。そのため、攻撃を仕掛ける際は、攻撃の対象となる敵の装備を確認、それに対して有利な方法で攻撃していこう。

↑有利な武器で攻撃すると、敵との命中率に大きな差がでる。3すくみを有効に使うのが基本となるぞ

■武器の3すくみ■



■魔法の3すくみ■



救出を使ってピンチから脱出しよう

自軍や同盟軍の隣接するユニットを救出することができる救出コマンド。このコマンドを使うことで、そのユニットよりも体格の低いユニットを、ピンチから救い出すことができる。狭い通路での戦いやボスなどの強力な敵との戦いの際に、特に効果を発揮するので、早めに使いこなせるようになっておこう。

↑救出を行ない、ほかのユニットを同行させている場合は技や速さのパラメータが半減してしまう

↑➡敵のターンの攻撃で倒されてしまいそうな場合などは、救出を使って守ってあげよう

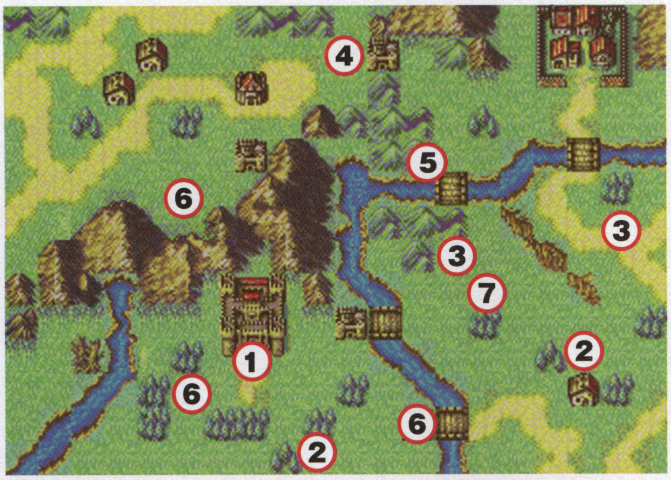
新システム 戦闘中に変化する天候

本作では敵軍との戦いの最中に、それまで晴れていた空から突然雨が降ってきたり、寒い地方では雪が降ってきたりするなどの、戦闘中に天候が変化するシステムを採用。突然の雨や雪は、ユニットの移動力に大きく影響し、敵味方ともに移動力が下がる。これにより作戦の見直しが必要となる場面も出てきそうだ。

↑戦闘中に突然、雨が降りだした。雨が止むまでの間はどのユニットも移動には苦労しそうだ

初めてのプレイの前に② 勝利を掴むための戦い方を誌上リプレイ

ここではゲーム序盤での主人公である、リンの物語の中盤にあたる7章を例にゲーム中での戦い方を紹介していく。実際にゲームを始める前に、遊んでいるところを想像しながら、システムなどを一足先に覚えておこう。



7章：旅の姉弟　クリア条件：ボスの撃破

武器・魔法の相性がポイントとなるマップ

この章では武器と魔法の3すくみの相性が重要となる。相性を利用して、有利に敵と戦いながら進軍していこう。また、この章から新加入するバードと修道士の使い方もポイントとなっているのだ。

出現敵ユニット

No.	名前	クラス	レベル	出現数
1	ハインツ	シャーマン	5	1
2	黒い牙	山賊	1	2
3	黒い牙	傭兵	1	2
4	黒い牙	アーチャー	1	1
5	黒い牙	山賊	2	1
6	黒い牙	シャーマン	1	3
7	黒い牙	魔道士	1	1

修道士で近くのシャーマンを倒す

この章の戦闘は、7章開始直後に自動的に仲間になった修道士でシャーマンを攻撃するところから始まる。画面の指示通りに行動し、修道士でシャーマンを攻撃。その後、バードの笛で再行動させてシャーマンを倒そう。

←ここまでは、画面に表示される指示の通りやればOKだ

アーチャーを倒してPナイトの安全を確保

シャーマンを倒した後は、自軍の右上にいるアーチャーを倒そう。なお、アーチャーは間接攻撃しかできないので、隣接してから攻撃すれば、反撃によるダメージを受けることなく倒すことができるぞ。

↑反撃されないよう隣りに移動して攻撃しよう

↑飛行系ユニットは弓に弱いので近づけないこと

武器が使い分けられるSナイトで進軍

シャーマン、アーチャーを倒したら、ソシアルナイトを先頭にして進軍していこう。そして、近寄ってくる山賊には斧に有効な剣を使って、傭兵には剣に有効な槍を使って対処し撃退していくのだ。また、川を挟んだ向かいにいる魔道士はアーチャーや空が飛べるペガサスナイトなどで倒すといいだろう。

↑3すくみの関係を有効に使って敵を倒そう

↑槍と剣を使い分けながら戦っていくのだ

↑魔道士は魔防の高いユニットで戦おう

敵に破壊される前に村を訪問

敵の山賊や傭兵との戦闘中に折りを見て、マップ右上にある村を訪問しアイテムを手に入れておこう。このとき、訪問があまりにも遅くなってしまうと、敵軍の山賊に村が破壊されてしまい、アイテムが手に入らなくなってしまうので注意が必要だ。ちなみに、村の破壊を防ぐため先に山賊を倒すという戦法もあるぞ。

↑この村ではせいすいがもらえる。せいすいは一時的に魔防を上げることのできるアイテムだ

残ったシャーマンは修道士で戦う

山賊たちを倒し、残るはシャーマンだけになったら修道士を先行させ、敵を1体ずつ誘い出しながら、確実に敵戦力を減らしていく。なお、ボス戦の前には必ず修道士のHPを回復させておくようにしよう。

↑➡まずは修道士で戦って、敵のHPを減らしてから、そのほかのユニットで攻撃だ

闇の魔法には光の魔法で立ち向かえ！

⬅ボス戦でも修道士の光の魔法は効果的。なお、ボスと戦うまでにほかの敵ユニットはすべて倒しておくこと

異なる特徴を持つさまざまなユニットたち

軍師であるプレイヤーとともに戦う、さまざまなユニットたち。彼らはそれぞれなんらかのクラスに就いており、クラスごとに使用可能な武器が違うなどのさまざまな特徴を持つ。ここでは、これまでに自軍に加わることが明らかになった14種類のクラスと、敵専用の2種類の新クラスを紹介するぞ。

➡マップ上に軍師の姿が出ることはあるが、敵ユニットとの戦闘などは行なわないのだ

ロード

キャラクタ	リン、エリウッド	クラスチェンジ	??

戦闘では剣を用いて戦う、リンやエリウッドなどの主人公たちの専用クラスで、城門や玉座の制圧ができる唯一のクラスとなっている。なお、このクラスのユニットが倒されてしまうとゲームオーバーになるので注意が必要だ。

➡主人公だけに倒されるとゲームオーバー。慎重に戦わせよう

⬇クリア条件が「～の制圧」となっている場合は忘れずに制圧をしよう

ソシアルナイト

キャラクタ	セイン、ケント	クラスチェンジ	パラディン

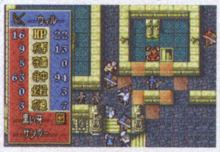
馬を自在に操り、移動力に長ける騎士。能力的にもバランスが良く、剣と槍の2種類の武器を使い分けて戦うことができるほか、行動後に再移動も可能となっているなど、さまざまな場面で活躍させられるクラスだ。

➡ケントやセインのほかにも何人かのソシアルナイトが登場するようだ

アーチャー

キャラクタ	ウィル、レベッカ	クラスチェンジ	スナイパー

間接攻撃が可能な、弓を使って戦う兵士。間接攻撃ができない相手には一方的に攻撃できる反面、隣接した相手には攻撃できないという弱点も持つ。また、シューターと呼ばれる遠距離攻撃が可能な兵器を使うこともできる。



➡弓を使っての壁越しの攻撃も可能。敵の接近には気をつけよう

ペガサスナイト

キャラクタ	フロリーナ	クラスチェンジ	ファルコンナイト

空を飛べるペガサスを駆り、手にした槍を用いて戦う女性の騎士。技や速さ、魔防に優れるという特徴を持つ。なお、地形による影響を受けないため移動力は高いが、弓による攻撃に弱いので、アーチャーなどには要注意。

➡ペガサスナイトは、ペガサスに乗り、舞うように戦闘を行なうのだ

戦士

キャラクタ	ドルカス	クラスチェンジ	ウォーリア

斧を用いて戦う、戦場の荒くれ者。力が強く、主となる武器である斧の攻撃力も高いため、攻撃力は高いが、守備・魔防の両面で不安を残す。なお、戦士には体格の良いユニットが多いので、救出などでも力を発揮するのだ。

➡槍を使うナイト系の敵には、斧を使える戦士が特に効果的に戦えるぞ

シスター

キャラクタ	セーラ	クラスチェンジ	司祭

聖なる力を持つ杖を用いて味方の傷を直す神に仕える女性。杖しか使えないため、敵にダメージを与える攻撃などはできないが、回復以外にも敵を眠らせたりすることができる。出撃部隊に1人は入れておきたいユニットだ。

➡セーラはゲーム序盤の回復役として活躍する。惜しまず杖を使わせよう

魔道士

キャラクタ	エルク	クラスチェンジ	賢者

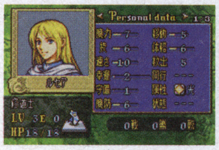
炎・雷・風・氷の4種類の自然の力を操ることができる、理魔法を使って戦う魔法使い。魔法攻撃は守備の高い敵に特に有効な攻撃だが、魔道士はHPや守備は低めな傾向があるため、前線に出すのは避けた方が良い。

➡魔法は離れての間接攻撃、隣接しての攻撃のどちらでも使用可能だ

修道士

キャラクタ	ルセア	クラスチェンジ	司祭

聖なる力を用いて敵を攻撃する、光魔法を使用できる、本作が初登場となるクラス。光魔法は闇魔法に強いため、シャーマンとの戦いで特に効果を発揮する。なお、クラスチェンジ後は司祭となり杖も使用できるようになる。



➡修道士は光魔法のエキスパート。シャーマンとどんどん戦わせよう

盗賊

キャラクタ	マシュー	クラスチェンジ	??

敵の持つアイテムを盗める「盗む」コマンドが使える唯一のクラス。専用のアイテムである「とうぞくのかぎ」を使って、扉や宝箱を開けることもできる。戦闘では剣を使って戦うが、基本的には戦闘向きのクラスではない。

➡盗賊は速さに優れるため、敵の攻撃を避けやすいが、過信は禁物だ

➡珍しいアイテムを持つ敵がいたら必ず盗賊に盗ませるようにしよう

バード(踊り子)

キャラクタ	ニルス(ニニアン)	クラスチェンジ	??

優しい音色や美しい踊りで仲間のユニットに力を与え、行動を終了した者も再び行動できるようにする不思議な力を持ったクラス。

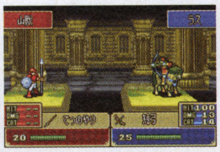
↑笛と踊りとそれぞれの行動は違うが、その効果は同じだ

➡行動済みのユニットを再行動させ、戦闘を有利にできるのだ

遊牧民

キャラクタ	ラス	クラスチェンジ	遊牧騎兵

東方の草原で遊牧生活を送る民。馬上からの弓を使っての攻撃を得意としており、移動力も高い。クラスチェンジすれば、弓以外に剣も使えるようになる。なおアーチャーとは異なり、シューターを使うことはできない。


➡リン編の6章で仲間になるラス。能力の高い頼りになるユニットだ

剣士

キャラクタ	ギィ	クラスチェンジ	ソードマスター

技や速さのパラメータに優れる特徴を持つ剣のエキスパート。技や速さが高いので回避能力が高く、クラスチェンジし、ソードマスターになると、技の高さと相まってかなりの高確率で必殺を繰り出すことができる。

➡技や早さに長けるので敵に2回攻撃を加えられることが多いのだ

狂戦士

キャラクタ	ホークアイ	クラスチェンジ	??

前作に登場したバーサーカーの亜種にあたるHP・力・速さに優れた辺境の戦士で、斧を使って攻撃を行なう。バーサーカーのように必殺の確率は高くないが、全てのパラメータがバランス良くなっている点が特徴だ。

➡バーサーカーほどではないが、必殺の起こる確率は高めとなっている

アーマーナイト

キャラクタ	オズイン	クラスチェンジ	ジェネラル

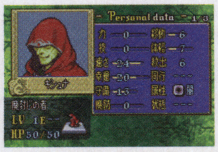
厚い鎧を身にまとった重騎士。守備力に優れるため、敵の攻撃を食い止めるカベ役に最適だが、移動力が低いという弱点を持つ。なお、アーマーキラーやハンマーなど苦手な武器が多くあるのでカベ役にする際は注意。

➡防御が堅いので、武器による攻撃ならば、受けるダメージは少ない

魔封じの者　敵専用

キャラクタ	キシュナ	クラスチェンジ	??

全てが謎に包まれた敵専用のクラス。敵・味方を問わずにサイレス状態にするという不思議な能力を持っているのが最大の特徴だ。



⬅速さや守備などのパラメータが高く、倒しにくい強敵だ

敵・味方を問わず魔法を封じる

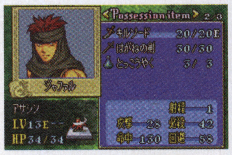
画面内の暗い色がついている部分では、魔封じの者の持つ能力により、一切の魔法が使えない。魔法使い系のユニットは注意しよう。

↑魔法が封じられているエリアを利用すれば敵の魔法使い系ユニットと有利に戦えるぞ

アサシン　敵専用

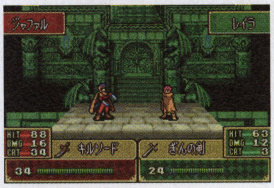
キャラクタ	ジャファル	クラスチェンジ	??

一撃で相手を倒すことのできる「瞬殺」の特技を持つ敵専用のクラス。宝箱や扉を開けるなど、盗むを除き、盗賊と同じ能力も備えている。



⬅ジャファルはキルソードを装備している。彼の必殺には注意

➡ジャファルに命令を下す女性。敵の幹部か？



⬅アサシンからの攻撃は、絶対に避けたいところだ

『烈火の剣』3大特典情報

『烈火の剣』ではさまざまなキャンペーンが展開される予定だ。ここでは、それらのキャンペーンをまとめて紹介していくぞ。

① 初回特典でサントラCDと卓上カレンダーをゲット!!

『烈火の剣』の初回出荷分を購入すると、初回限定特典として、本作で使用されている楽曲、5曲が収録されたサントラCDとイラスト満載の卓上カレンダーのセットが付いてくるぞ。

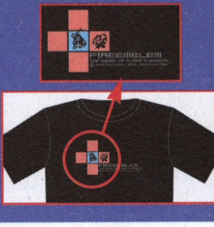
サントラCD

卓上カレンダー

② パッケージにある応募券で特製Tシャツが当たる!!

『烈火の剣』のパッケージにある、剣のマークをハガキに貼って応募すると、抽選で100名に非売品のオリジナルTシャツが当たるのだ。

これを送ろう！



③ 月刊任天堂との連動でオリジナルアイテムがもらえる!!

4月下旬から可動予定の、任天堂の店頭デモ「月刊任天堂」5月号と『烈火の剣』を連動させることで、ゲーム中では手に入らないアイテムを含む3種類のアイテムデータをダウンロード可能だ。

月刊任天堂5月号でもらえるアイテム

セットA(○○にはあなた(軍師)の名前が入ります)
○○の剣+トォルの怒り+ボディリング
セットB(○○にはあなた(軍師)の名前が入ります)
○○の斧+トォルの怒り+天使の衣

※詳細については任天堂ホームページ（http://www.nintendo.co.jp/n08/ae7j/）でご覧になれます。

『ファイアーエムブレム』開発者インタビューはP117から!

体験版まで待てない!?

新情報を徹底チェック！

ルーン II コルテンの鍵の秘密

次号の体験版付録よりひと足先に知っておきたい最新情報をお届け!! 今回はオープニングや戦闘テクニック、序盤のステージなど、新たな情報をお伝えしよう。さらに、次号体験版の内容紹介&イラストコンテスト開催のお知らせなどもあるよ！

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ルーンII ～コルテンの鍵の秘密～	ジャンル	アクションRPG
発売元	フロム・ソフトウェア	プレイ人数	1～2人用
発売日	5月23日	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円		

主人公リズの幼少時代のエピソードで失われた記憶が甦る

オープニングでは主人公リズの幼い頃を描いたムービーが見られる。ここでは馬車で連れられ、置き去りにされるリズの姿が描かれる。さらに、ゲーム中の各地では幼い頃のリズと現在のリズが対面する幻想的なシーンで過去のエピソードが語られ、リズの失われた記憶が徐々に明かされていくのだ。

リズと馬車に乗る少年

置き去りにされるリズを見て、馬車から飛び降りようとする少年。リズの兄弟なのだろうか？

←ゲームを進めていくと時折、幼い頃の自分と対面。過去の記憶が甦る

リズ〈幼少〉

幼い頃のリズの姿。刺繍の施された赤い高貴な服が印象的。耳のピアスはこの頃からしていたようだ。

オープニングムービー初公開！

←とある馬車の中。空気は重く、リズだけがはしゃいでいる。やがて馬車は止まり…

→リズを置いて去っていく馬車。悲しげなリズの腕から、1つの「鍵」がこぼれ落ちる

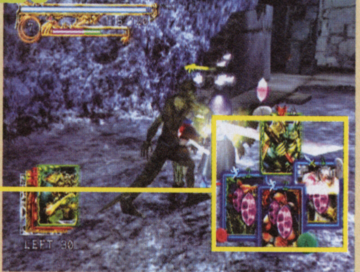
カードを使って戦うアクションRPG『RUNE』

『RUNE』はステージクリア型のアクションRPG。特徴的なのはカードからクリーチャーを召喚して戦う戦闘だ。複雑に感じるかもしれないが、これは武器や回復アイテムがカードになっていると考えればわかりやすい。カードは200種類以上あり、ゴブリンやドラゴンなど、さまざまな姿のクリーチャーを操る戦いが大きな魅力となっている。

↑各ステージが1つのマップに。探索してカードを集めつつ、条件を満たせばクリアとなる

30枚一組のデッキが武器！

↑1ステージ中に持ち歩けるカードは30枚。手持ちから属性や効果を考えて選ぶことになる



↑カードは4枚ずつ表示。対応ボタンを押すと瞬時に効果が発揮される。1枚使うと残りから自動的に補充

©2002-2003 FromSoftware.All rights reserved.

『II』の戦闘の新テクニックを解説！

Z-エフェクトとZ-コンボ

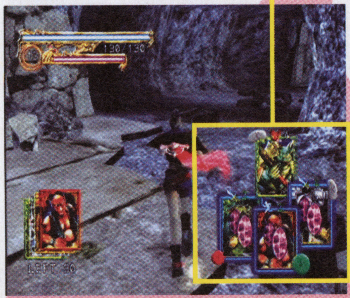
『II』の戦闘では新たに「Z－エフェクト」と呼ばれるテクニックが加わっている。さらに、前作にもあったコンボはZ－エフェクトと連動する形になり、「Z－コンボ」に進化。『II』の戦闘のカギを握ると思われる、これら2つのテクニックについて以下に詳しく解説していくぞ。

Z-エフェクト　カードの効果を上げて枚数を節約

Zボタンを押しながらカードを選ぶとZ－エフェクト状態となり、カードの効果を強化して使える。武器型、召喚型、自律型のカードなら攻撃力が、補助型、変化型のカードならクリーチャーのHPをアップできる。Z－エフェクトでカードを使うと2倍のMPを消費するが、通常は2回攻撃で倒せる敵が1回攻撃で倒せるなど、カードの節約につながるのがポイントだ。

↑武器型のリザードマン。通常の攻撃力は18だが、Z－エフェクトで使えば攻撃力を増せる

Zを押しながらカードを選ぶとZ-エフェクト状態に！



←Zを押しながらカードを選ぶと、青い枠で囲まれてZ－エフェクト状態になる

Z-エフェクトの効果は…

- 武器型、召喚型、自律型のカードは攻撃力がアップ
- 補助型、変化型のカードはHPがアップ

武器型のダメージを比較！

通常の攻撃

↑リザードマンのカードで普通に攻撃。敵のクリスタルローズのHPは若干残る

Z-エフェクトで攻撃

↑Z－エフェクト状態のリザードマンで攻撃。一撃でクリスタルローズを倒せたぞ！

補助型、変化型は持続時間アップ！

↑補助型のフェアリー。長時間HPを回復

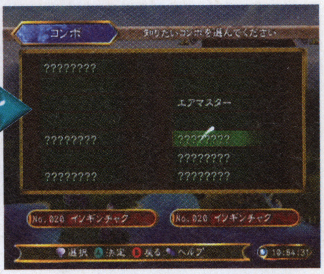
➡変化型のストーンゴーレムなら、HPアップによって長く変身していられる

Z-コンボ　大技を発動させる組み合わせを探せ

コンボとは特定のカードを組み合わせることで、強力な技を発動させるテクニック。コンボの組み合わせは前作ではノーヒントだったが、『II』ではマップのあちこちにいる赤い妖精から聞けることがある。さらに、Z－エフェクト状態にしたとき、コンボの組み合わせになるものが赤い枠で囲まれるため、自力でコンボを発見する楽しみもプラス。妖精から聞いた組み合わせや自力で発見したコンボは、ステータスに自動的に記録されていくぞ。

コンボ情報は登録

↑マップ上では赤い妖精と出会うことがある。彼らの中にはコンボの組み合わせを教えてくれるものがいる



⬇聞いた組み合わせはコンボ情報画面で確認できる。実際に使うと名前と効果も登録される

必要なカードを加えて戦闘へ！

↑➡コンボを活用するときは、あらかじめ必要なカードをデッキに加える。3種類のハガンを使った「トリオ・ザ・ハガン」に挑戦

Z-エフェクト状態からZ-コンボへ発展！

↑コンボに必要なカードをすべてZ－エフェクト状態にすると、赤い枠に変化する

⬇赤い枠のいずれかのカードを使えばコンボが発動。3体のハガンによる強力な攻撃が炸裂！

MPの消費に関わる「熟練度」のアップが重要に！

『II』ではカードの属性ごとに熟練度があり、熟練度よりレベルの高いカードを使うと通常の2倍のMPを消費してしまう。Z－エフェクトは便利だが、熟練度をオーバーするカードに利用すると、通常の4倍のMPが必要になるので要注意。熟練度の伸ばし方も重要になりそうだ。

属性の熟練度

⬅熟練度は戦闘で使ったカードの属性によって徐々に変化する

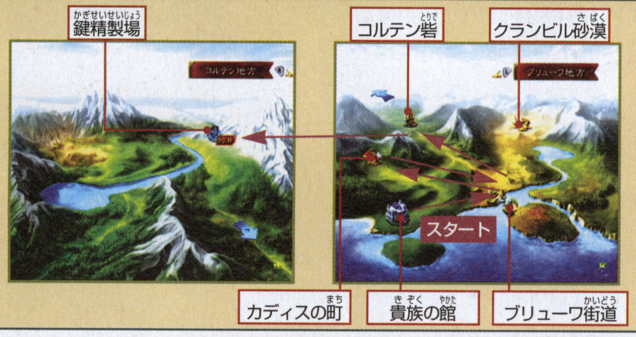
⬅熟練度をオーバーするカードをできるだけ減らすのも戦略に

コルテン地方までの7マップの見所を紹介！

序盤ステージダイジェスト

ゲームはブリューワ地方の貴族の館からスタート。そこからブリューワ街道、カディスの町、コルテン砦へと進み、コルテン地方の鍵精製場までが序盤となる。シナリオの進行は下のマップの矢印のルートになるが、クリアしたマップは何度でも挑戦できる。また、クランビル砂漠はある条件を満たすと出現するマップ。こういったサブマップも各所に隠されている。

ブリューワ地方からコルテン地方のマップへ



貴族の館　クリーチャーが巣食う館を脱出！

リズが行動をともにしている盗賊団が貴族の館で一仕事を終え、そこから撤退するというステージ。クリーチャーを倒しながら、館の出口を目指すのだ。途中にはカギがかかった扉があるが、そこはまだ入れないようだ。出口の手前の部屋にたどり着くと、ボスのヘルハウンドとの戦いになるぞ。

⬆ヘルハウンドは非常に素早い。自律型クリーチャーにけん制させ、スキを突く戦法を試みる

カギがかかった扉の謎…

⬅閉ざされた扉。ここを開くには特別なカギが必要なようだが…？

ブリューワ街道〈1回め〉　街道を進みストーム・ハガンを倒せ

貴族の館を後にした盗賊団はブリューワ街道で野営を張ることに。辺りを探索すると、宝箱から新たなカードが手に入る。マップの奥に進むと2体のストーム・ハガンと戦闘に！

⬅盗賊団と話すとカード投げの飛距離を試す、ちょっとしたイベントにも挑戦できる

投げつけてくる斧に注意！

⬆巨体だが突進のスピードが速い強敵。投げつけてくる斧をかわしつつ、攻撃しなければならない

カディスの町　情報収集とお店の利用がメイン

カディスの町は戦火にみまわれておらず、人々が平穏に暮らしている。ここでは町の人と話し、情報を収集することで進展があるステージだ。町の中にはカードショップがあり、カードの売買なども可能。序盤のカードショップはここにしかないので、先のステージに進んだ後も利用することになる。

⬆噴水の回りでゴミを発見。これもちょっとしたイベント。さて、このゴミはどうするか…？

⬇町の人からはいろいろな話が聞ける。世間話もあるが、重要な情報が聞けることも

店に入るとマップが出現！

⬅町の中でカードショップに入ると、以降はワールドマップにアイコンが表示され、直接入れるようになる

カードを買ってデッキを強化

⬆カードの売買のほか、コピーやクラスチェンジが可能。売物はシナリオの進展にともなって変化

ブリューワ街道〈2回め〉　機械を操るコルテン兵と戦闘！

カディスの町を出てブリューワ街道に戻ると、盗賊団を追ってコルテンの騎士団が攻めてきたらしく、仲間のソルと合流して盗賊団の団長を探すことになる。各所に現れる機械クリーチャーとコルテン兵は、防御力が高い厄介な相手。NPCのソルと協力しつつ、戦っていくことになる。

ソルが戦闘に参加！

⬆マップの入口でソルが現れる。このステージでは彼も一緒に戦ってくれる

⬆剣攻撃が強力なソル。協力してコルテン兵を討つ

サブマップとして出現するクランビル砂漠

カディスの町である条件を満たすと、ワールドマップにクランビル砂漠が出現。ここには妖精を研究しているラッセル博士が来ているらしい。クリーチャーが出現する危険な場所なのだが…。

⬅広大な砂漠が続く。出現クリーチャーは土属性が多い

コルテン砦 入り組んだ砦を進んで門を開く

盗賊団の団長は無事だった。だが、騎士団の襲撃に腹を立てた団長は、次に盗み出す獲物としてコルテンの作る「鍵」を選択。盗賊団は厳重に警備されたコルテン砦へと進むことになる。ここでは団長から、道をふさぐ巨大な門を開くよう命じられる。砦の中は階段や通路が入り組んでおり、至る所にコルテン兵や機械クリーチャーが出現する難所となっている。

↑リズの能力を当てにしているヴィクトールは1人で砦に進入し、門を開くよう命じる

敵が駆けつけるサーチライト!

↑砦のところどころにサーチライトがある。サーチライトの光に照らされると、たちまち機械クリーチャーが駆けつけて攻撃してくるぞ!

←そこらじゅうにいる機械クリーチャー。Z-エフェクトで攻撃!

←警備のコルテン兵はリズと同様に、カードを操る手強い相手だ

鍵精製場 模造品の「鍵」が作られる洞窟を探索

砦を突破してコルテン地方に入った盗賊団の一行は、模造品の「鍵」が作られている鍵精製場にたどり着く。精製場とはいうものの、洞窟のような内部は不気味な雰囲気に包まれている。ここでは変化型のストーンゴーレムの能力を利用し、地下への通路をふさぐ鉄の扉をぶち破るのだ。

↑団長に命じられて扉のカギを探すが、団員の言うとおり、それらしきものは見当たらない

↓洞窟内を流れる川を挟み、対岸に巨大なクリーチャーの姿が! 向こうに渡りたいが…?

ストーンゴーレムに変身して閉ざされた扉を破壊!!

↑ストーンゴーレムのカードを使って変身するリズ。鉄の扉の前に進み…

➡ストーンゴーレムの豪腕により、いとも簡単に鉄の扉が吹っ飛ぶ! 辺りに静寂が戻り、変身を解いてたたずむリズ

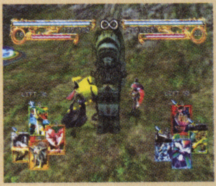
戦略的な戦いが楽しめるVSモードも期待!

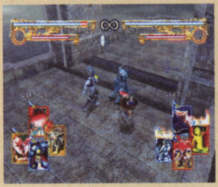
プレイヤー同士で対戦できるVSモードは、前作よりかなり強化。ストーリーを進めたデータをロードすれば、使えるカードだけでなく、キャラの選択幅も増えていく。ステージも選択でき、フィールド上の障害物やトラップなど、仕掛けを利用した戦いが可能だ。さらに、対戦で威力を発揮するカードも豊富にあり、戦略性が格段にアップしているぞ。

↑セットアップ画面。ロードやキャラ選択のほか、手持ちのカードを賭けるかの設定が可能

↓ここでルール設定やレベルのハンディをつけられる。「スタート」を選ぶと対戦開始だ

対戦専用のカードを活用!


←ルルドの森のステージ。石柱に隠れて攻撃を回避!


➡ソアージュは橋の上で対戦。開閉できる鉄柵を利用

↑2P側のリズがダークスプライトを召喚。相手がカードを使うたびにダメージを与える効果があり、相手にとってはかなり厄介

ロムプレイで見えてきた『II』のポイントをチェック!

『II』ではマップを徘徊するクリーチャーに近づき、そのまま戦闘に入れるが、すべての相手をしているとすぐにカードが尽きる。ときには逃げたり、Z-エフェクトを使うなどカードの節約がポイントになる。また、クリアしたマップは再び訪れると、地形や敵が変わっていることがある。繰り返し探索することで発見できる要素もかなりありそうだ。

謎の魔法使い グリディ

前作の重要キャラ。今作もリズに助言してくれる人物として登場。

戦略によってカードを節約するのがポイント!

↑1回の攻撃で複数のクリーチャーを攻撃するなど、カードの使い方を工夫するのだ

再び訪れることで地形や敵が変わる場所も!

↑鍵精製場ではクリアしてから訪れると、空を飛ぶ機械クリーチャーが出現するように

次号ニンドリの特別付録!!

RUNEⅡ 体験版
〜コルテンの鍵の秘密〜

気になる中身をさきどりCHECK!

序盤を中心にたっぷり1時間以上遊べる大ボリューム。120%楽しむ遊び方も誌面で完全バックアップ!!

発売前にたっぷり『RUNEⅡ』体験版が遊べるのはニンドリだけ!!

製品版とは違う天使リズがプレイヤーキャラに!

今回の体験版では、本来序盤では手に入らない強力カードが使えるよう調整され、『RUNEⅡ』ならではの醍醐味を気軽に味わえる作りになっている。しかも、体験版のためにオリジナルデザインされた主人公リズでプレイできるのだ。

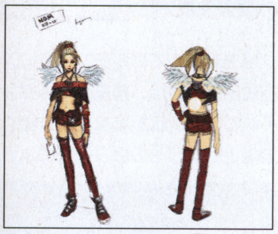
←天使の羽根の生えたコスチュームを着たリズは、体験版でしか見られない超レア仕様!!

←右ページのイラストのリズとくらべると違いがよくわかるだろう

→じつは髪形も普通のリズと違いポニーテール。職人のこだわり!

フロム・ソフトウェア RUNEⅡ プロデューサー 谷口篤士さん

リズは無口で感情を表に出さない女の子。その上、モンスターを操る能力があり、私の中では恐いイメージでした。そこで逆に友好的なイメージで描きたいと思い、『天使リズ』というコンセプトでデザインを行いました。



↑体験版のために描かれたラフ画だ

体験版仕様のステージ構成で強力なクリーチャーのカードも登場!!

→『Ⅱ』からの新要素「変化型」のクリーチャー、バードマンがいきなり使えるのだ

ひと足先にプレイしたユーザーの声は!?

○ **戦闘がおもしろかった。属性や敵によってカードをうまく選ぶのが斬新だった**（匿名希望／20歳・男）

○**フィールドで自由にカードを使ったり、自分がクリーチャーになるのがおもしろかった**（Mr.Xくん／16歳・男）

●**カードのコンボや主人公のレベルアップなど、前作よりも遊びやすくなってると思った**（XYZくん／12歳・男）

○**前作やカードゲームは遊んだことがなかったのでプレイする前は不安でした。でも実際やってみると想像していたものとは全く違って、操作も『ゼルダ』に似ていたので遊びやすかったです**（柚子さん／14歳・女）

○**召喚シーンがとてもキレイだし、キャラがとてもかわいかったです**（椎名紅蓮さん／14歳・女）

●**新要素がいっぱいありすぎて大変。下手な私にはキツイけど、楽しいです**（時丘凛駆さん／14歳・女）

○**前作にも興味があったけど、新しいジャンルだったので手が出せずじまいだった。でも今回遊んでみたら、前作と一緒に買う気になりました**（匿名希望／15歳・男）

○**主人公の背中の羽根はなに？**（匿名希望／15歳・男）

○**クリーチャーのデザインがとてもよかった**（悪代官もどきくん／15歳・男）

○**やればやるほどおもしろくなってくる感じ**（匿名希望／19歳・男）

○は前作『RUNE』を遊んだことがない人、●は遊んだことがある人を表します。

←出来たばかりの体験版で編集部でちょっとした試遊会を開いたのだ

 ©2002-2003 FromSoftware.All rights reserved.

FROM SOFTWARE Nintendo DREAM 合同企画

RUNE II イラストコンテスト

5月6日（火）はニンドリ体験版付録号、23日（金）は製品版の発売日と、5月はもう『RUNE II』づくし。そこでニンドリは5月を『RUNE II』イチ押し強化月間に決定!! まずはフロム・ソフトウェア&ニンドリ合同企画として、読者参加のイラストコンテストを開催することに!!

描く題材は何でもOK! 思いを込めて入賞を狙え

描くテーマは『RUNE II』に関することすべて!! ハガキかハガキサイズの紙に、自由に描いてくれればOKだ。応募された作品は、フロム・ソフトウェアとニンドリ編集部の合同プロジェクトメンバーで厳正に審査。みごと入賞した方には、右の豪華賞品をプレゼント!! 入賞のポイントは、上手下手よりもどれだけ気持ちが込められているかという点なので、ふるって応募してね!!

豪華賞品がズラリ！

大賞	SONY デジタルカメラ サイバーショットDSC-U20	1名
谷口プロデューサー賞	SONY CDウォークマンD-EJ775	1名
フロム・ソフトウェア賞	リム&リー特大ぬいぐるみ（上の写真のもの）	1名
ニンドリ賞	RUNE IIオリジナル表紙テレホンカード	50名

キャラクタでも！

RPG要素が強くなり、ドラマ性がアップした『RUNE II』の、魅力的なキャラたち。彼らに加え、特別に前作の主人公カティア（注：カチュアじゃなくてカティアですね。ニンドリでもよく間違えました、ごめんなさい！）もOKですよ

クリーチャーでも！

その数200体以上のクリーチャーたち。前作に登場したクリーチャーもほとんど登場しているので、好きなクリーチャーでOK!!

もちろんオリジナルクリーチャーでもOK!

イラストが苦手な人は「愛の形」部門へどうぞ！

イラストコンテストと言いながらも、それ以外、たとえばぬいぐるみやフィギュアなど、自由なアイデアでの投稿も受け付けます。『RUNE II』への愛情を、自分だけの個性的なカタチで表現してくださいね。

コンテスト応募のきまり

- イラストはハガキかハガキサイズで、タテ、ヨコは自由。一人で何通応募しても構いませんが、入賞は一人につき1つまでとさせて頂きます。
- 「愛の形」部門は現物を送らずに、なるべく写真で。その際必ずコメントを添えて投稿してください。
- 締め切りは『RUNE II』製品版発売日の5月23日（金）。だから、いまあわてて応募せず、次号の体験版をじっくり遊んでからでもOKです。
- 応募作品は原則返却できません。
- 入賞作品の発表は、6月6日発売のNintendo DREAM vol.92です。

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8F （株）アンビット
ニンテンドードリーム RUNE II 係まで

応募の締め切りは **5月23日(金)** 消印有効（RUNE IIの発売日!!）

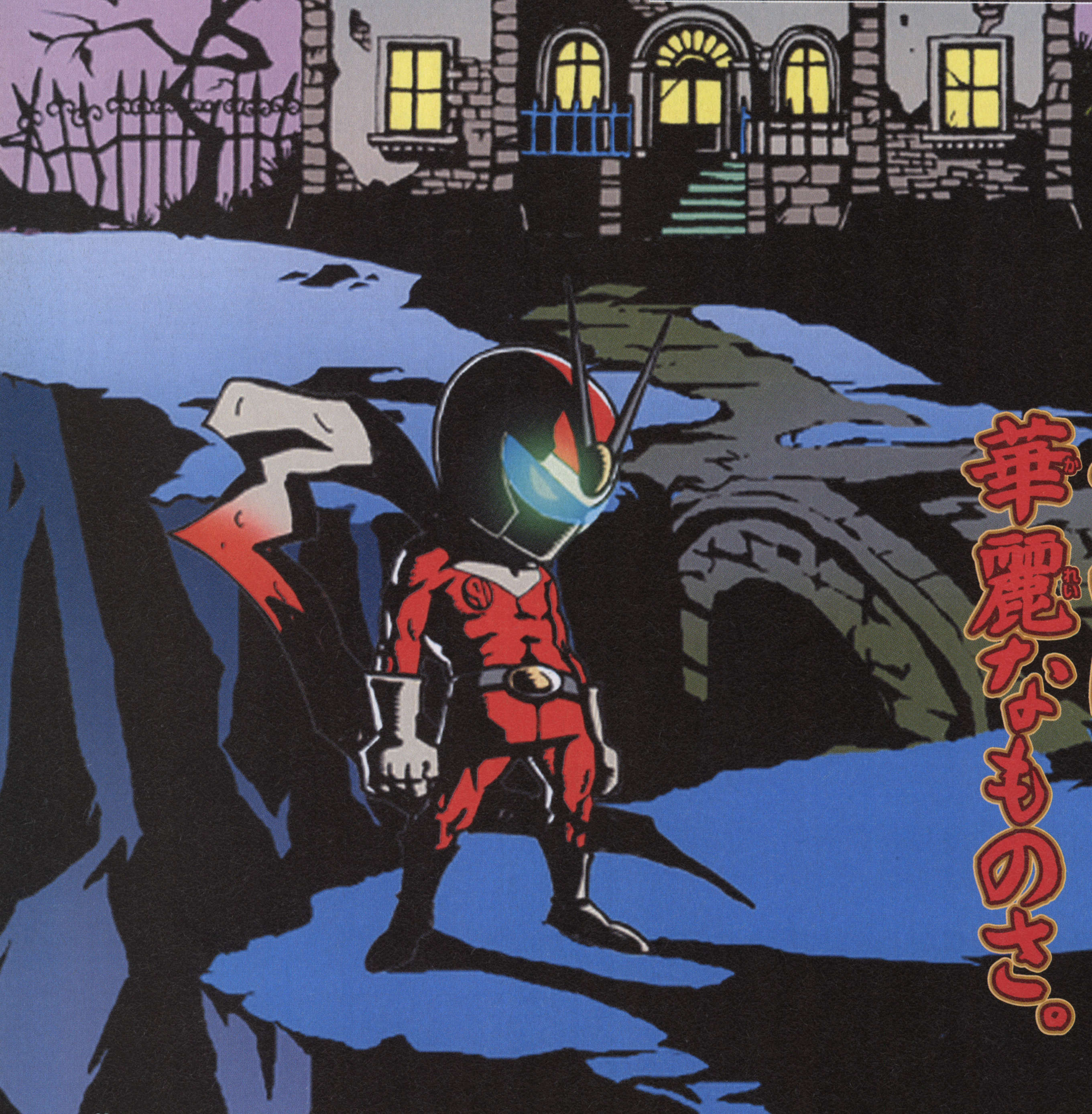
VIEWTIFUL JOE

編集部オススメ！期待のACT

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ビューティフル ジョー（Viewtiful Joe）	ジャンル	VFXアクション
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	6月12日予定	メモリーカード	未定
価格	6800円		

今後のGCタイトルのなかでも、編集部が特にオススメする期待の「VFXアクション」。自分の手で、カッコイイアクションシーンを作り出せる、痛快で爽快なゲームなのだ！

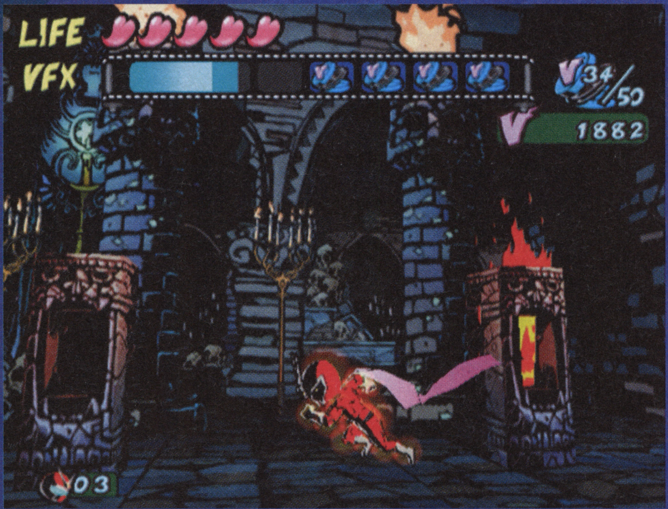


ヒーローってのは華麗なものさ。

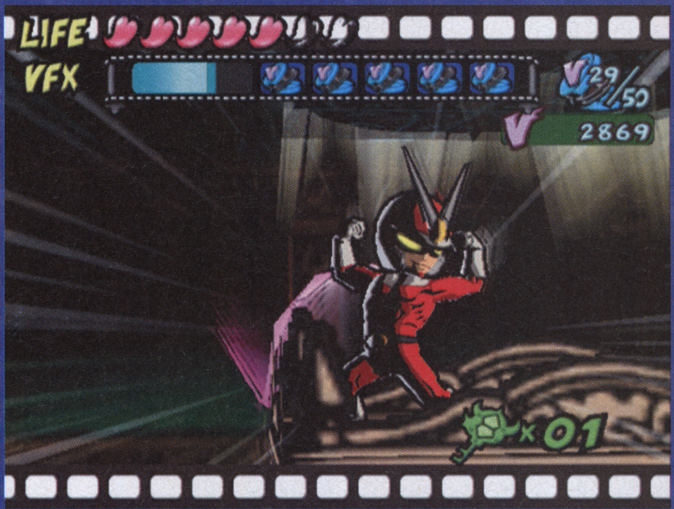
©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

華麗なるヒーローが魅せる、とびきりビューティフルなアクション！

ヒーロー映画のスクリーンの世界に迷い込んだ、主人公のジョー。映画の中のヒーロー「キャプテン ブルー」の力を借りて、様々なアクションを修得していく。前号で紹介した、「スロー」以外のアクションを紹介しよう。



↑敵と戦うときはもちろん、ステージに仕掛けられた様々なトラップを解除するときにも特殊なパワー、「VFXパワー」が役に立つ。華麗に見えるだけでなく、必要不可欠なパワーなのだ

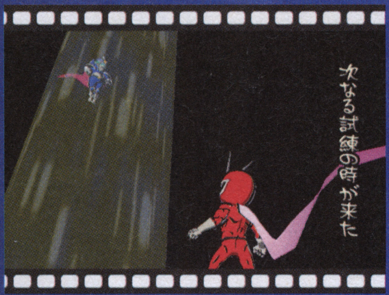


→かっこよくポーズを決めるジョー。その華麗なアクションは、プレイヤーでさえも見惚れてしまうほどだ。自由自在にカッコいいアクションシーンを作り出すことができるのだ

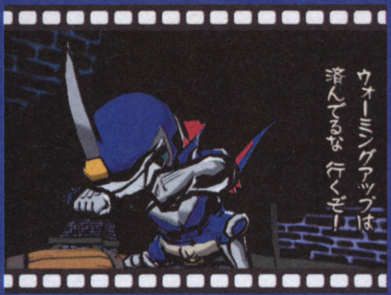
超絶な「VFXパワー」。2つの能力を大紹介！

MACH SPEED マックスピード

読んで字のごとく、ジョーがものすごいスピードを発揮できる「VFXパワー」。圧倒的なスピードで敵をなぎ倒したり、危機的な状況を切り抜けるときに利用するパワーなのだ



←ジョーが迷い込んだ映画の中のヒーロー、「キャプテン ブルー」登場

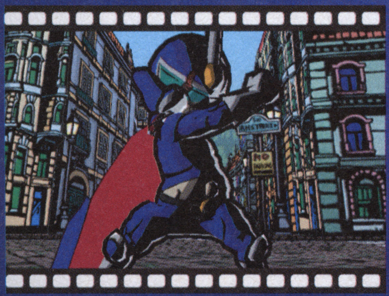


←ジョーに試練を与えて、「マックスピード」などの技を教えてくれるのだ

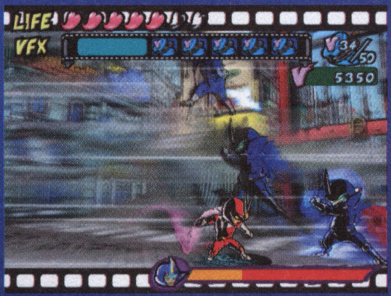
←「スロー」の次に覚えることができるのがこの「マックスピード」だ

ZOOM ズーム

ジョーの姿を「ズーム」すれば、あまりの華麗なその姿に敵は攻撃することすら忘れてしまう。我を忘れてボーっとしている敵に連続攻撃をたたき込め！ ズーム中は、さらに特殊な必殺技も発動できるぞ。



←三度目に登場する「キャプテン ブルー」。これが最後の試練か？



←ブルーと戦うジョー。彼の試練は易しくはなさそうだ

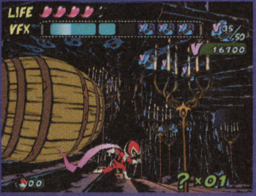
←デベソがチャーミングなブルー。しかし攻撃はなかなかキビシそうだ

驚異の速さ。マックスピード

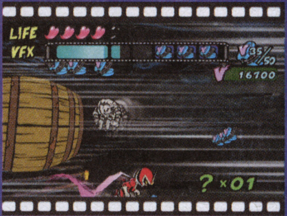
マックスピードは、素早い動きができるというだけではないようだ。ズームをすることで、通常ではできなかった強力な攻撃を繰り出せるらしい。これを利用して、敵をなぎ倒し、仕掛けを解除するのだ。

巨大なタルから逃げる

ジョーを潰そうと転がってくる巨大なタル。こんなものに踏みつぶされてはたまらない！ でも焦ることはないのだ。こんなときは「VFXパワー」を発動！ マックスピードで安全な所までダッシュすればいいのだ。



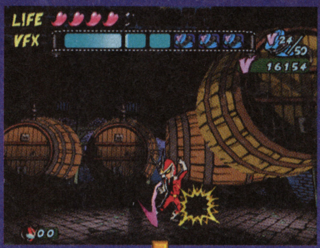
↑ジョーのすぐ後ろには巨大なタルが…

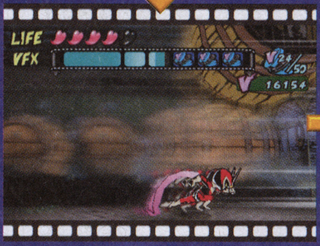


←マックスピードで逃げきれば、次の部屋へのトビラが見える！ ヒーローたるもの、どんな時も華麗に行動しなければ!!

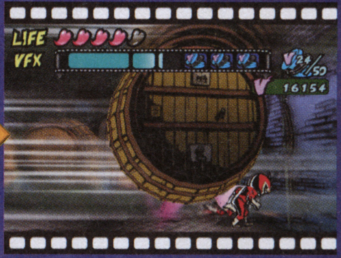
タルを浮かせてダッシュ！

巨大なタルが横たわり、行く手を遮っている。その先のトビラにたどり着くまでタルをどかすことができれば…。そんなときはマックスピード。パンチでタルを浮かせて、その間にダッシュで駆け抜ける。頭をひとひねりしながら、うまくパワーを使っていこう！



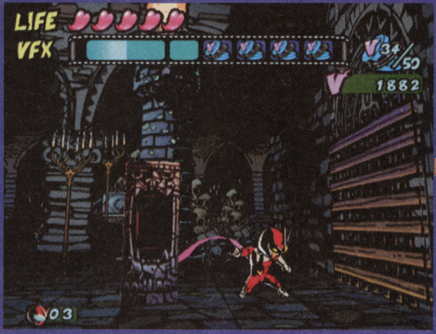


↑マックスピードで猛ダッシュ！

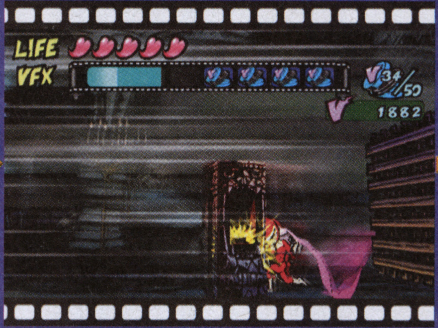


↑タルが落ちる前に駆け抜けろ

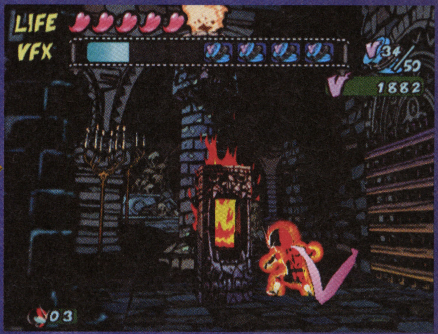
閉ざされたトビラとナゾの燭台。灼熱の業火で点火せよ



↑意味ありげな燭台と閉ざされたトビラ



↑マックスピードで燭台を叩け！



↑灼熱の業火で燭台が点火したぞ

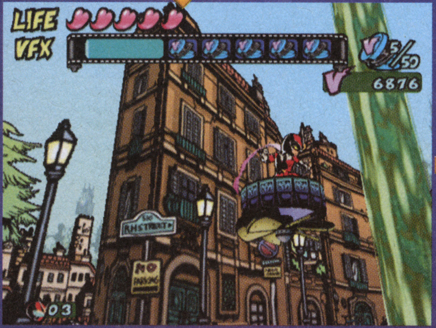
部屋の中には、いくつかの燭台。奥には閉ざされたトビラ。これはもう点火するしかないでしょ。ということで、マックスピードが放つ、灼熱の業火で点火せよ！ 連続攻撃をくり出して、全ての燭台に火をともすのだ!!

↑全ての燭台に点火すれば…ね

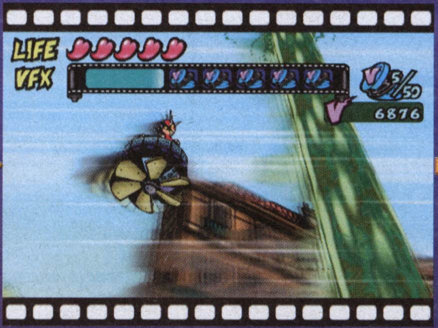
プロペラの回転スピードをアップ！

→このままではとても飛び越えられそうもない

マンホールから勢いよくあふれ出す汚水。これでは先に進むことができない！ そんなときは、プロペラのついた足場に乗っかってマックスピード！ すると、プロペラの回転スピードもアップして、高いところまで運んでくれるのだ。あとはジャンプでダイジョウブ！



↑そこでプロペラ付きの足場に乗って…



↑マックスピードでぐんぐん高くへ！

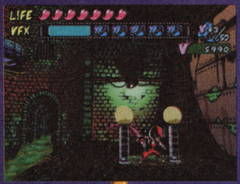
↑てっぺんでジャンプすれば万事オッケイ！

ズームでパワーUP!

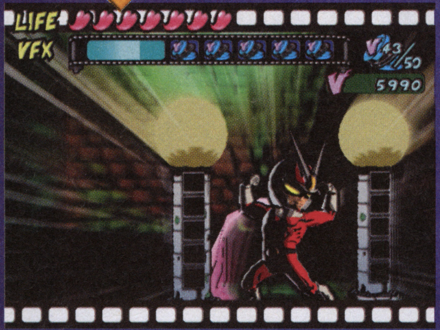
映画などで、ここぞという場面がくると、主人公がググッとズームアップになったりするでしょ。あの演出を自分でできちゃうのが、このズームだ！

ズーム&必殺回転蹴り

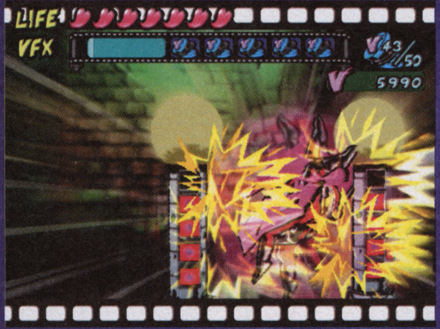
大きなランプの下のゲージは、パンチやキックで赤に変わりランプがつく。しかし、ランプひとつだけをつけても何も起こらない。そこで、「ズーム」を使ったあとで、得意の「必殺回転蹴り」をくりだすと、先のトビラが開いた！



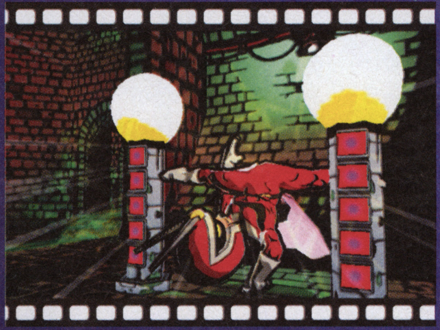
←パンチやキックでも点灯させられるが…



↑そこで「VFXパワー」のズームが活躍



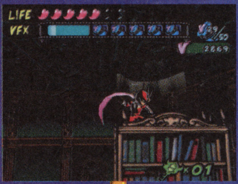
↑得意の「必殺回転蹴り」でスイッチを押せば…



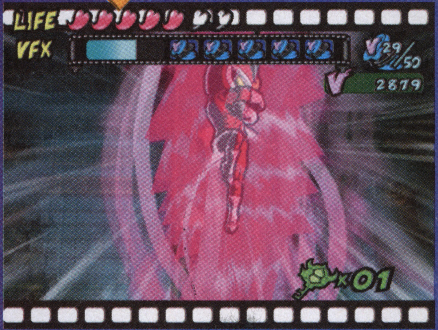
↑見事に2つのランプが同時点灯したぜ！

ドリル頭突き

あやしく光る天井。この光っている部分に強い攻撃を当てれば…。そんな時は「ズーム」してジャンプすれば「ドリル頭突き」が炸裂！ 一気に天井を突き破ることができるのだ。この技は敵に対しても絶大な攻撃となるらしい。

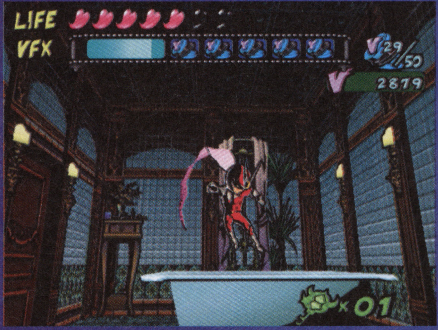


←あやしく光る天井。きっと破ることができるはず…



↑ズームしてジャンプすれば「ドリル頭突き」が炸裂

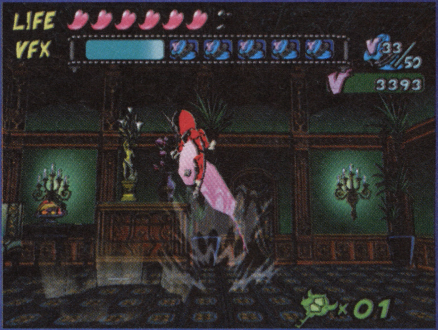
↑一気に天井を突き抜けて上の階へ！



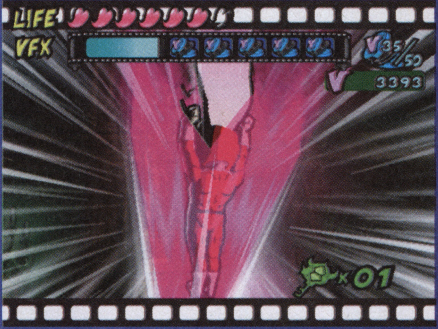
↑見事次の部屋へ進むことができるのだ

急降下踏みつけ

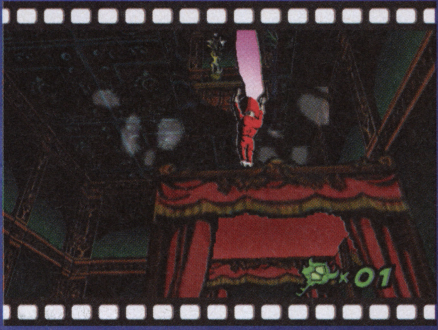
今度は床があやしく光っている。ここは発想を逆転して、ジャンプしてからズームを使ってみる。すると、驚異の「急降下踏み付け」が炸裂！



↑今度は発想を逆転。ジャンプ後にズームだ



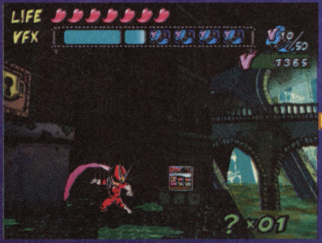
↑すると、驚異の「急降下踏み付け」が炸裂



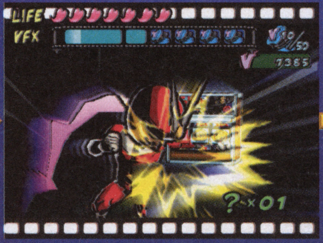
↑床をぶち破って次の部屋に進めるのだ

極小スロット!

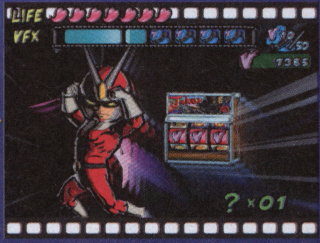
VFXパワーのスローを使えば、スロットマシンの回転数を遅くして、自在に止めることができるってのは前号で紹介した。しかし、巨大なスロットとは違い、今度のは極小！ こんな時はズームして、ピタッと止めてやろう。



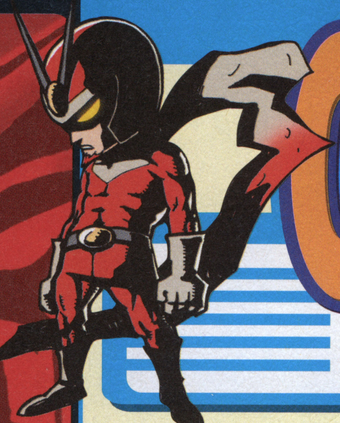
↑うわっ、ちいさっ！



↑こんな時はズームしてパンチ



↑ぴたっと止めてガッツポーズ！



CAPCOMANIA 出張版
カプコマニア

VOL.17 『Viewtiful Joe』スペシャル！

『ビューティフル ジョー』ディレクター神谷さんの特別インタビュー編！

編集部のオススメタイトル

ビューティフル ジョー（Viewtiful Joe）

開発現場直撃！ディレクター神谷さんに聞く！

ソフトの発売までまだ少しあるけど、待ちきれずに大阪にある開発部に押し掛けて、ディレクターの神谷さんに開発の状況などを聞いて来ちゃいました！

── さっそくですが、開発は順調ですか？

神谷 「骨」の部分はだいぶ面白くなってきていて、もう間違いないなという感じなんです。ただ、圧倒的な物量があるのでいろいろ大変です。でも、どんどん面白くしたいんで（まわりを気にしながら）スキがあれば、コレも作ってアレも作って、という感じなんですよ。

スタッフ （話を聞いて）なんやって!?

神谷 みんなもむしろ乗り気で、コレを作らせろ! みたいな（笑）。

スタッフ みんないっぱいいっぱいや!

一同 （爆笑）

── もともと『Viewtiful Joe』は、神谷さんが入社した当時からあった企画だとか。

神谷 そうですね「変身ヒーローもの」ですね。入社して研修中に…あ、伝説の仕様書もありますよ（そういいながら当時の仕様書を取り出す）。コレですね。「戦え! ポーズマン」というやつです。これはボクが入社当時に書いたヤツなんです。ゲーム内容としては、今とは全然違っているんですけどね。当時は「VFX」なんてなかったんで、この「ポーズマン」には盛り込まれてないですし。ゲームを立ち上げるときに…、例えばウチには『ロックマン』があるじゃないですか。アレに匹敵するようなヒーローモノを作ってくれっていう話が部長（三上真司さん）からあって。ボクも入社当時にこういうものを書いた経験があって、やっぱり好きなんで。そこで、コレをもういっかい引っ張り出してきて、やろうかなと。

── なるほど。10年前のアイディアがついに形になってきたわけですね。

神谷 でも、二転三転してるんですよ、今の形になってくるまでに。最初は「ポーズマン」っていう名前の通り、ポーズを決めて戦うっていう企画から始まって。キックパンチで敵を倒すんではなくて、ポーズを決めると相手が怯む、みたいなゲームを最初に考えてて。そこから今度はリズムアクションに気持ちが変わって。BGMに合わせてキックやパンチを出すと、敵に対しての攻撃力がパワーアップするみたいな。でもやってみると、とてつもなく難しくて成立しづらいし、音楽関係のゲームの特許が、他のゲーム会社に大量に押さえられてて（笑）。

── あぁ、なるほど（笑）。

神谷 でも、それがむしろよかったんですよ。リズムアクションのアイディアが行き詰まってる時だったんで「コレでもうアカンわ」と。その後でまた、ポーズアクションに戻ってたんですけど、いまいちパッとしなくて。キャラのモーションを作るツールに、ストップやスローの機能があるんですよ。キャラを作りながらモーションを止めたり、スローにしたりしてチェックするんですけど。それをじっとみてて、なんかいいなぁと。これをゲームにできないかなぁ、と考えたのが、今の形になるきっかけのひとつですね。それをどんどんふくらまして、いろんなアイディアを盛り込んでいって。主人公がヒーローなので、「魅せる戦い」をしたいっていう所はずっと考えてきたことなんで、そこは「VFXアクション」っていうかたちで、上手く達成できそうかなと思います。

── 発売はもう少し先ですが、ここでアピールをお願いします！

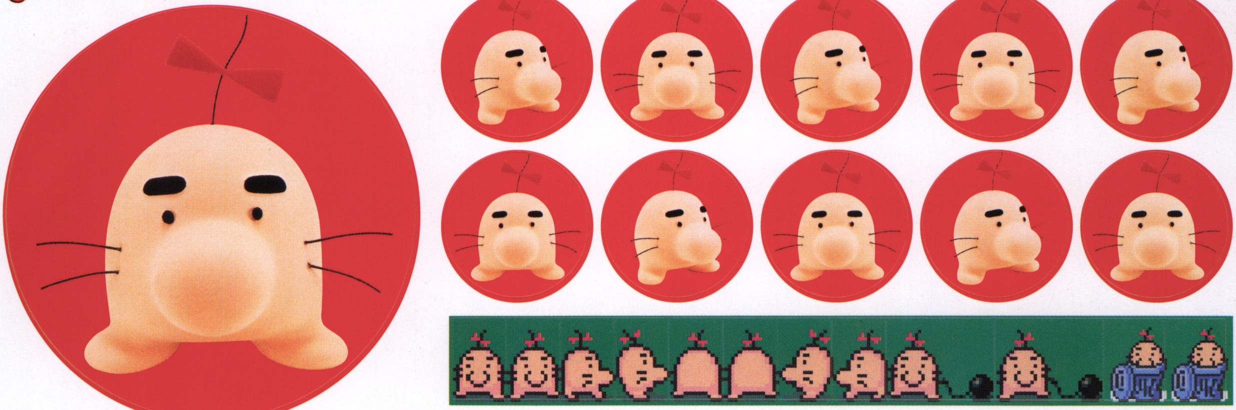
神谷 なんかよく、宣伝文句で「新感覚」とか言いますよね。でも、このゲームをやってみた感覚って、ホントに新しいと思うんですよね。例えば、試合に勝ったりしたときにキャラクターをクローズアップしたりとか、映像がスローモーションになったりとかしますよね。映画だったら早回しにしたりする場面があったりとか。そういうのを、ただの演出として受け取るだけじゃなくて、自分の行動でそれを楽しめる。自分でスローもできるし、ズームもできるし、早送りもできる。今までは受け身でしかなかったものが、自分でできる。そういう新しい要素を楽しんでほしいと思います。

↑たくさんのレトロゲームやおもちゃに囲まれた神谷さんの机。なんとファミコンの『ロボット』まで！

Nintendo DREAM ニンドリ 上 シール VOL. 89

Nintendo DREAM は月2回刊
Vol.90は5月6日発売

祝！発売決定!! 『MOTHER1+2』のどせいさんたちだよ



こちらは『ギフトピア』だよ

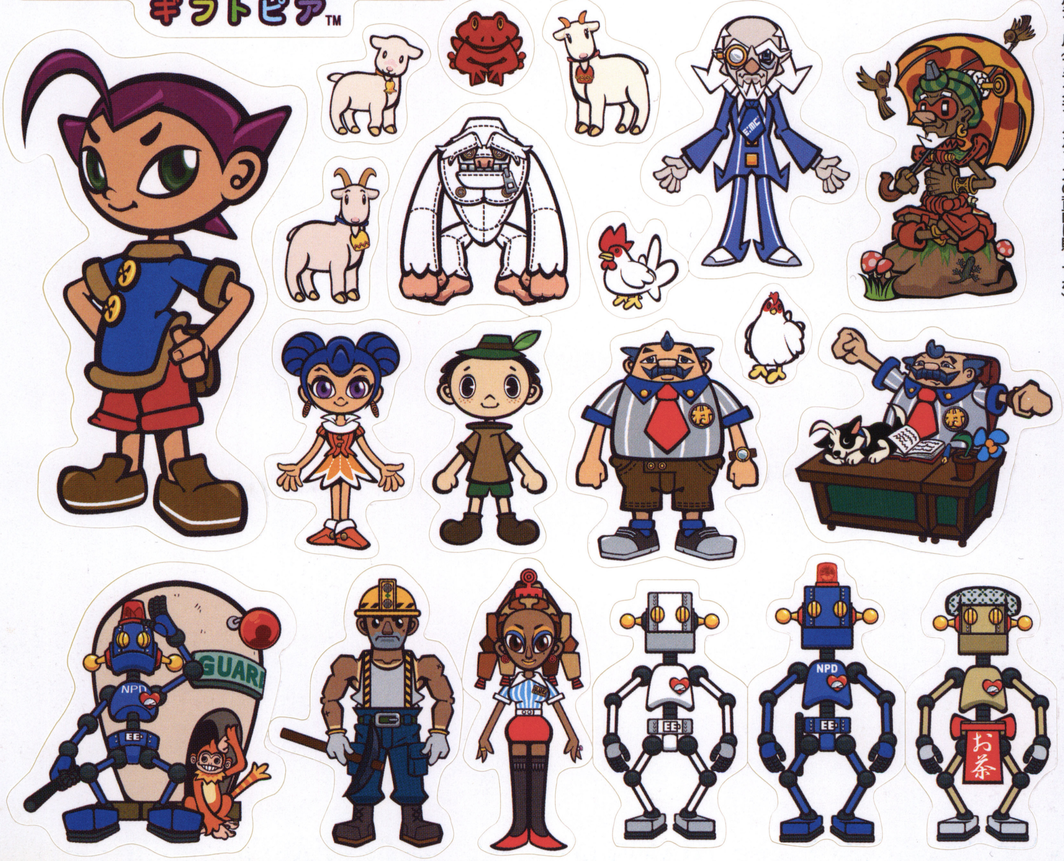
GiFTPiA
ギフトピア™

MOTHER 1+2

GCソフトのタイトルシール（プラスチックケースの背面に貼ってね）

NINTENDO GAMECUBE
GIFTPIA

NINTENDO GAMECUBE
お遍路さん～発心の道場（阿波国）編

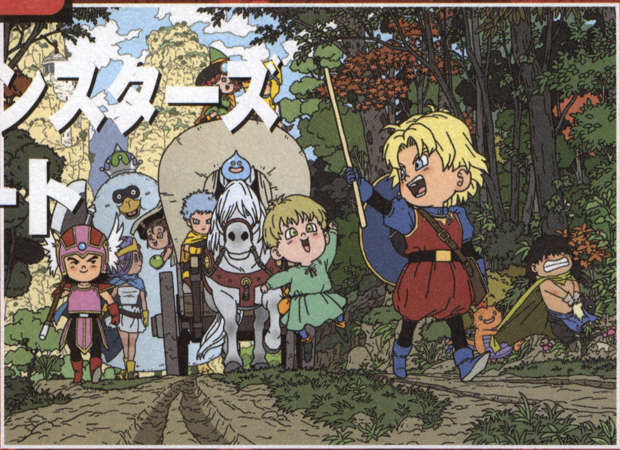


© 2003 Nintendo （マザー）© 1989 SHIGESATO ITOI/Nintendo Program : © 2003 Nintendo （マザー2）© 1994 Nintendo/APE inc. Scenario : © 1994 SHIGESATO ITOI Program : © 2003 Nintendo

NEW SOFT PREVIEW & ATTACK GUIDE HEAD LINE

ATTACK GUIDE

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート



▶P68

モンスターが人間になる驚威のシステム、特殊転身の秘密に迫る!! ストーリー攻略のほうも3章から4章までをガッチリ攻略するぞ。

特殊転身でスライムが人間に!?

ATTACK GUIDE

牧場物語 ミネラルタウンの仲間たち

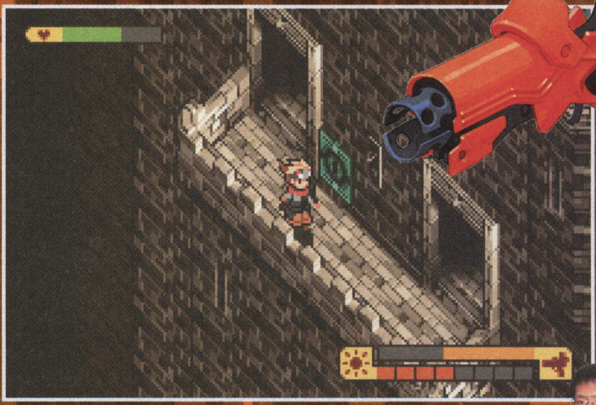
▶P82

荒れ果てた牧場を一級品にするための、効率のいい牧場経営の方法を伝授!! これを読んだら、楽勝で牧場の経営ができるはず。

いきなり大農場!? 牧場経営の極意

CONTINUE TO REPORT

ボクらの太陽



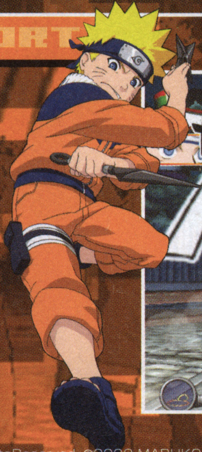
▶P92

太陽光センサーを使って集めた光でヴァンパイアを倒す、新感覚RPG。そのシステムと、実際のゲーム画面をREPORT!!

太陽の光を武器に吸血鬼狩りの旅へ

CONTINUE TO REPORT

NARUTO



▶P96

格闘ゲーマー和尚が斬る!! 『NARUTO』を格闘ゲームとして徹底分析。冷静かつ徳を積んだ和尚の目は、原作には惑わされない!?

和尚が徹底検証 NARUTOの出来

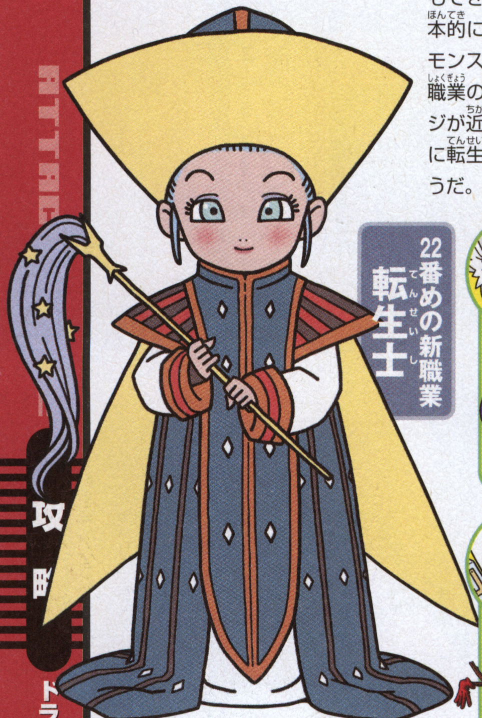
©2003 ARMOR PROJECT／BIRD STUDIO／SQUARE EXIX ALL RightsReserved. ©2003 MARUKOME／Victor Interactive Software Inc. ©2003 Konami Computer Entertainment Japan (C)岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ ©2003 TOMY

モンスターを人間に変える「転生士」の存在が明らかに！

前号でも紹介したナゾの職業が判明したぞ。この「転生士」と呼ばれる職業の能力は、その名のとおりモンスターを特定の職業を持った人間の仲間に転生させるというもの。ふつう仲間はどこかの町などで出会ってパーティに参加することになるが、モンスターはどの職業に転生するか決まっているので、参加してほしい職業を狙って仲間にするといったこともできる。基本的に、そのモンスターと職業のイメージが近いものに転生するようだ。

←転生した仲間は、キャラバンに行けば会える。仲間がいっぱいなら、別れなければならないぞ

↑剣を持ったスライムナイトは騎士に転生。見た目のイメージ的にもぴったりの職業だ



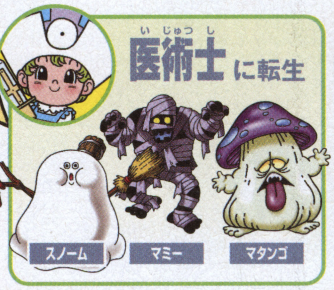
22番めの新職業 転生士

戦士に転生

騎士に転生

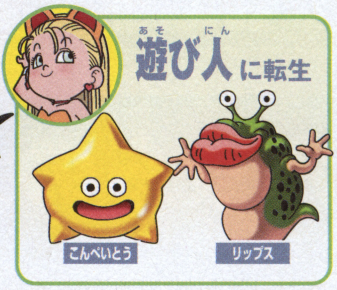
僧侶に転生

医術士に転生



釣り師に転生

遊び人に転生



キャラバン育成に役立つ 新着情報+3、4章をマップ付きで攻略！

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート™

攻略第2回めになる今回は、冒険の中盤となる3、4章と、キャラバンをより使いやすくするための転生や転身についてのシステムを紹介する。

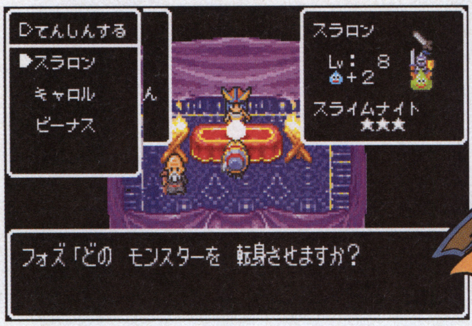
GBアドバンス

タイトル	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	ジャンル	RPG
発売元	スクウェア・エニックス	プレイ人数	1～2人用
発売日	発売中	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5980円		

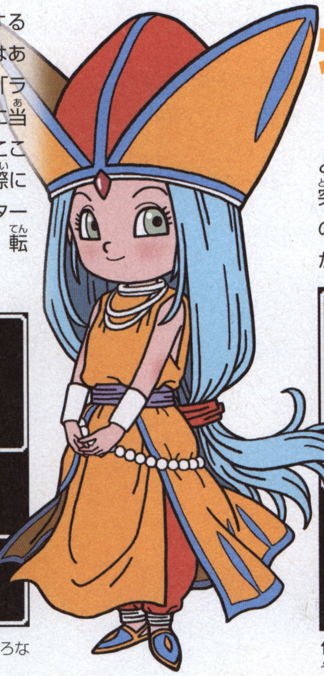
©2003 ARMOR PROJECT／BIRD STUDIO／SQUARE ENIX All Rights Reserved.

モンスターの転身法には2つのタイプがある!

モンスターに2つの心を吹き込んで強化する「転身」。転身の結果、生まれるモンスターにはある法則があるのだが、それを厳密に分けると「ランク転身」に当てはまるものと「特殊転身」に当てはまるものの、2つのタイプがあるのだ。ここではそのしくみを説明していくので、転身の際に参考にしてほしい。ちなみに転身後のモンスターは転身前の80%のステータスを受け継ぐので、転身直後でもそれほど苦労することはないぞ。



⬆転身できるようになるのは3章から。それまでにいろいろなモンスターの心を集めておこう



特殊転身

特定の種族と心の組み合わせがカギ!

特殊転身は、ある特定のモンスターと心を組み合わせるとできる、いわば突然変異のようなものだ。モンスターの中にはこの特殊転身でしかお目にかかれないものもいるので、系統だけに目をやらず、いろいろなモンスターと心の組み合わせを試してみよう。また、特殊転身にはプラス修正値が関わってくることもあるので、この部分も気をつけておくといいぞ。

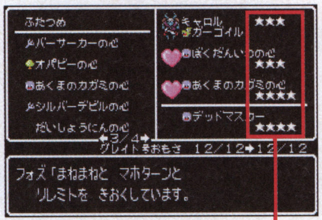
⬆プラス修正値は、転身前と転身後のモンスターが同じ系統の場合にあがりやすくなっているぞ

プラス修正値も重要なポイント!

ランク転身

系統とランクによって転身の結果が決まる

ランク転身とは転身の基本となるもので、もとになるモンスターの系統と、吹き込む2つの心の系統、さらにランクによって転身結果が決まるというものだ。右の例で見ると、系統の組み合わせはどちらも同じだが、一番高いランクが結果に反映されるため違うモンスターになっている。これでボストロールに使ったまどうスライムの心がランクB以下のものになれば、左と同じギガンテスに転身するぞ。



☆マークの数をチェック!

ランク転身の例

ユニコーン(動物系:ランクB)
+
バンパイアラットの心(悪魔系:ランクD)
+
バブルスライムの心(スライム系:ランクD)

ギガンテス(悪魔系:ランクB)

ユニコーン(動物系:ランクB)
+
バーサーカーの心(悪魔系:ランクB)
+
まどうスライムの心(スライム系:ランクA)

ボストロール(悪魔系:ランクA)

スライムをもとにした冒険序盤のオススメ転身パターン

攻撃重視ならコレ! ドラゴンキッズ

スライム + ドラキーの心 ドラドンの心

攻撃力中心で成長していくほか、「かえんのいき」での複数攻撃が可能。そのほか味方の状態異常の回復や戦闘支援もできる、万能型の能力を持っているので使いやすい。

覚える特技

- キアリー
- ラリホー
- マホトラ
- メラ
- さそうおどり
- マホキテ
- ひのいき
- あまいいき
- うけながし
- ラリホーマ
- メラミ
- メラゾーマ
- かえんのいき
- はげしいほのお

守備・回復はおまかせ! スライムつむり

スライム + ホイミスライムの心 ももんじゃの心

もともと持っている守備力と、「スカラ」を使えばかなりの攻撃に耐えられる。「ホイミ」は成長していくことで「ベホマ」に育っていくので、仲間の回復にも欠かせない存在になる。

覚える特技

- ホイミ
- ベホマラー
- スカラ
- さそうおどり
- ヒャド
- ボミエ
- キアリク
- ベホイミ
- ベホマ
- ヒャダルゴ
- マヒャド
- ボミオス

便利な特技が魅力 ベビーサタン

スライム + ゴーストの心 とげぼうずの心

ダンジョンを脱出できる「リレミト」や、ダメージ床を回避できる「トラマナ」の能力はなかなかお目にかかれない貴重なもの。息系特技でまとめての攻撃もできる。

覚える特技

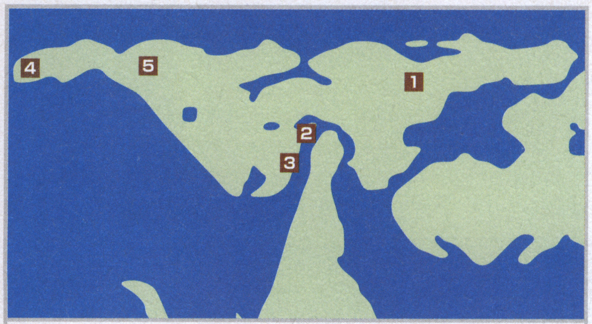
- リレミト
- トラマナ
- マホトラ
- メガンテ
- やいばのぼうぎょ
- とっこう
- メラ
- ひのいき
- つめたいいき
- こおりのいき
- こごえるふぶき

次のページからはストーリー攻略!

※上記「オススメ転身パターン」内「覚える特技」にある「ラリホーマ、メラミ、メラゾーマ、かえんのいき、はげしいほのお、ベホマラー、ベホイミ、ベホマ、ヒャダルゴ、マヒャド、こおりのいき、こごえるふぶき」はもとになる特技が成長することで覚えられる特技です。そのため、もととなる特技は成長した特技を覚えた時点で自動的に入れ替わってしまいます。

ストーリー攻略① 第3章 ココロとカラダ ～サマルトリア地方～

サマルトリア地方は横に大きく広がった大陸。その真ん中あたりには、この地方の中心となるサマルトリア城があるぞ。



1サマルトリア城 2ローラの門 3ローラの門近くのほこら
4ローレシアの船着き場 5湖の洞くつ

おすすめルート

サマルトリア城
▼
ローラの門
▼
ローラの門近くのほこら
▼
ローレシアの船着き場
▼
湖の洞くつ
▼
ローラの門

この地方に登場するモンスター

スメタルスライム	自マッドプラント
スリーファ	自きりかぶおばけ
ススライムつむり	自よろいムカデ
動ねこまどう	物ひとくいサーベル
動ベビーパンサー	物トーテムキラー
動ベロゴン	物おどるほうせき
魔リップス	物ドロヌーバ
魔ストロングアニマル	悪しにがみ
魔ドラゴンキッズ	悪ベビーサタン
魔ドロル	悪シャドー
自マタンゴ	悪ボムボムボム
自マロンマン	エギズモ

1 この地方を治める王のいる城 サマルトリア城

サマルトリア地方のスタート地点からまっすぐ西へ向かえば、このサマルトリア城に到着。スタート地点からここまでは大きな砂漠を越えなければならないので、残りの食料に気をつけるように。城の中では王様と王子にきちんと話を聞いておくといいぞ。

この大陸ではここから東に行くようなところはないので、城の周囲にキャラバンを移動させておくとのちのち便利だ。

←王様のところには先客が。どこかに行くとか言っているが…

↑道具屋の商品もぐっと種類が増えているので、寄ってみよう。アモールのみずやおもいでのすずも売られている

道具屋 商品リスト

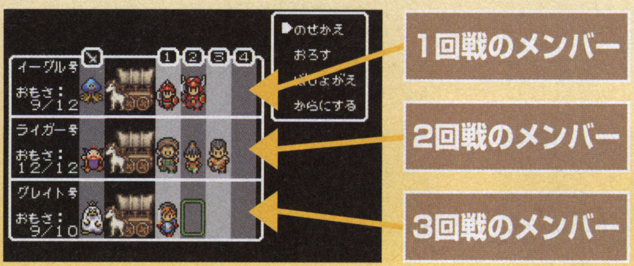
●やくそう	8G	●めざめのこな	30G
●アモールのみず	50G	●おもいでのすず	75G
●どくけしそう	12G	●りんご	20G
●キメラのつばさ	50G	●おおきなりんご	55G

←おなじみの占い師。でも今回はちょっと違う様子なのだ

←右の部屋には王子がいる。キーファたちに何か興味がある態度だ

DQM耳より情報 プロのキャラバンリーダー限定「トリプルマッチ」

友だちとキャラバン同士で戦える通信対戦。この対戦では3台のキャラバン同士で一度に戦うのが基本だが、このほかに新たな戦い方が判明したぞ。それは「トリプルマッチ」というバトルで、馬車1台ごとに3回戦を戦い、先に2勝した方が勝ち、という特別ルール。トリプルマッチはすべてを成し遂げたプロのキャラバンでのみ遊べるようだ。



2 閉ざされた扉の奥には何が…？ ローラの門

↑入口で通せんぼする兵士。どうやらこの先にある扉にもカギがかかっているらしい

ローラの門の入口は兵士が守っていて中に入れないが、サマルトリア城であることをすると通れるようになるぞ。ここから下に下りるとローラの門があり、その扉には文字が書かれている。これはとても重要なことなので調べて読んでおこう。

扉にはメッセージが！

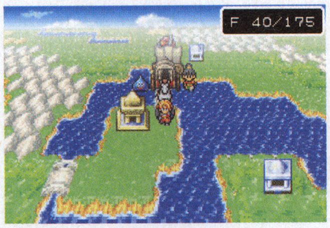
→扉を調べるとそこにはメッセージが。これがこれからの行動のヒントになるので、忘れないようにしよう

ATTACK GUIDE 攻略 ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート

※「この地方に登場するモンスター」のモンスター名の頭に付いている文字はそれぞれ ス→スライム系、動→動物系、魔→魔獣系、自→自然系、物→物質系、悪→悪魔系、エ→エレメント系を表しています。

3 一見何もないように見えるけど…？ ローラの門の近くのほこら

ローラの門の近くにポツンとあるほこら。一見ここには何もないように見えるが、中に入ってみると、とあることが起こるのだ。ここで発生する出来事はこれから先に進むうえでとても重要なことなので、早めに寄っておこう。



↑場所はほんとうにローラの門のすぐちかく。歩いていれば自然と見えてくるので、すぐわかるだろう

この光はいったい…？

←何もなかった祭壇の上にまぶしい光が！ この光がいったい何なのかは、ここに来て確かめてみよう

4 船の行き来がなくなったさみしい港 ローレシアの船着き場

ここは大陸の西端にあるさみしい港で、これといったものはない。ここには港でしか買えない「さかな」が売られているので、欲しいときはここに来てみよう。ただ、この周辺のモンスターはかなり強いので、転身してレベルアップしたあと来るほうがいい。

↑定期船は海が荒れて出られないらしい

道具屋 商品リスト

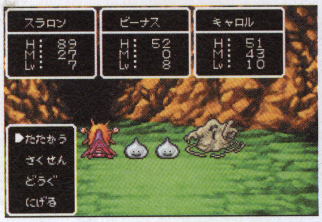
商品	値段
●やくそう	8G
●どくけしそう	12G
●キメラのつばさ	50G
●さかな	85G

←つめたいいきなどの攻撃を仕掛けてくるシャドーは特に注意！

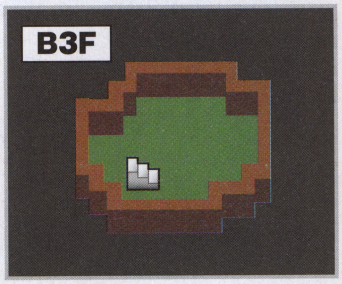
5 転身なしではちょっとつらいモンスターたちばかり! 湖の洞くつ

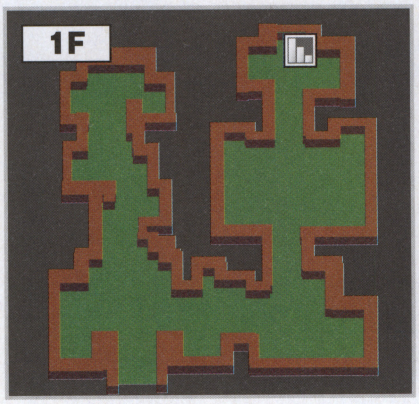
ここにはスライムつむり、ドラゴンキッズ、ドロヌーバ、ドロル、メタルスライムの6体が出現。どのモンスターもフィールドに出現するものより強めで、一度に登場する数も多い。転身する前のモンスターの能力ではかなりつらい戦いになるので、来る前に転身をすませておこう。

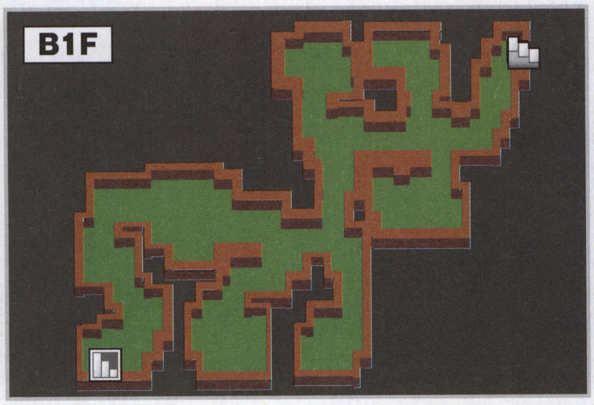
↑ドームのような形の入口が目印。周辺モンスターも強いので注意！



↑メタルスライムは倒せれば経験値は高いが、すぐに逃げられてしまうぞ



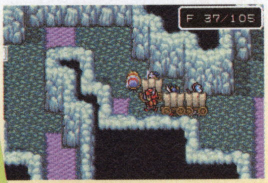




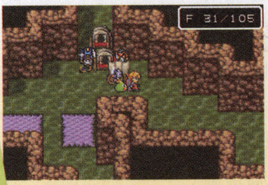
DQM 耳より情報 カラーオーブの新たなヒミツが明らかに!

祭壇にささげることで、さまざまな自動生成ダンジョンへ行けるカラーオーブ。このオーブの色は、ダンジョンに出現するモンスターの系統に関わってくるものなのだ。今回はいくつかあるオーブの中から3色の出現系統を公開するぞ。

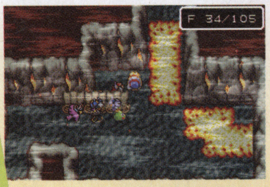
パープルオーブ↓悪魔系



イエローオーブ↓動物系



レッドオーブ↓魔獣系



ストーリー攻略②

第4章 うつくしいもの ～ムーンブルク地方～

ムーンブルク地方は今までの中で最大で、ダンジョンの数も多い。マップなどを確認して、迷わないようにしよう。

1 ムーンペタの町　2 ムーンブルク城　3 ムーンブルクの船着き場
4 風の塔　5 風の塔のほこら　6 橋番のほこら
7 テパの村　8 満月の塔　9 行商人のキャラバン
10 大灯台　11 大灯台のほこら　12 ドラゴンの角（南側）

おすすめルート

ムーンペタの町
▼
ムーンブルク城
▼
ムーンブルクの船着き場
▼
風の塔
▼
風の塔のほこら
▼
橋番のほこら
▼
テパの村
▼
満月の塔
▼
行商人のキャラバン
▼
大灯台
▼
大灯台のほこら
▼
ドラゴンの角（南側）

この地方に登場するモンスター

ス マグマスライム	魔 キメラ	物 つじぎりアックス
ス まどうスライム	魔 ブーバー	物 ファントムグラス
ス ダークスライム	魔 ドラゴン	物 さまようよろい
ス バブルスライム	自 オパビー	物 あくまのカガミ
動 あばれうしどり	自 ダンスキャロット	物 とつげきこぞう
動 キラーエイプ	自 はなカワセミ	悪 バーサーカー
動 ジャイアントバット	自 ベルザブル	悪 ばけものしんぷ
動 ダークホーン	自 おおさそり	悪 さまようしんかん
動 ユニコーン	自 プチヒーロー	悪 シルバーデビル
動 グリズリー	自 オニオンマスター	悪 アニマルゾンビ
動 アイアンタートル	物 マドハンド	悪 くさったしたい
動 ヘルコンドル	物 がんせきグモ	悪 しりょうのきし
魔 とかげせんし	物 ばくだんいわ	悪 じごくのもんばん
魔 ひくいどり	物 プロトキラー	悪 ドラゴンライダー

1 冒険者と情報を集めるならまずここへ　ムーンペタの町

この地方で一番大きな町となるムーンペタには、いろいろな情報や旅人が集まっている。

ここではムーンブルク城や風の塔の情報などが聞けるので、場所などをしっかり覚えておこう。このほか、馬車の好きな老人や、釣りがうまくいくようにお祈りしている旅人、美しさが評判の詩人などもいるので、すべての場所を回って話を聞いてみるといいぞ。

道具屋　商品リスト

●やくそう	8G	●げっけいじゅ	50G
●アモールのみず	50G	●キメラのつばさ	50G
●どくけしそう	12G	●りんご	20G
●まんげつそう	30G	●おおきなりんご	55G

➡宿屋には詩人が。これから風の塔に向かうつもりだとか

➡馬車が大好きだという老人。話しかけるといいことが…？

⬆ここの施設に特別なものはないが、いろんな人たちがいるぞ

⬅今はさびれてしまっている城だが、とりあえず行ってみよう

2 かつて勇者がいたというさびれた城　ムーンブルク城

ムーンブルク城は位置的に見るとムーンペタのすぐ近くに見えるが、南に下ると川が邪魔をしているので、そこから先には進めない。城に行くときは、町の東のほうから回っていくようにするといいぞ。城の中は一見何もないようだが、なぜか犬が一匹だけ取り残されている。その近くにはりっぱな王座があるが、ここに何かが？

➡空っぽの王座の横には、さみしそうに犬がいる。どうしてこんなところに犬がいるのだろうか…？

3 風の塔へ向かう前にここで補給を　ムーンブルクの船着き場

風の塔に行くには、大陸の東側外周をぐるっと回っていくことになる。その途中に船着き場があるので、足りないものがあるならここで補給しておこう。また、ここでは風の塔に向かったという旅人の情報も聞けるので、みんなに話しかけて詳しいことを聞いておこう。

道具屋　商品リスト

●やくそう	8G
●どくけしそう	12G
●キメラのつばさ	50G
●さかな	85G

⬅風の塔に向かったのは、2人連れの女性だとか。大丈夫なのか？

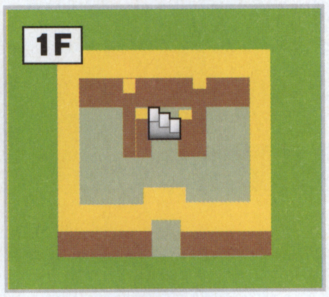
※「この地方に登場するモンスター」のモンスター名の頭に付いている文字はそれぞれ ス→スライム系、動→動物系、魔→魔獣系、自→自然系、物→物質系、悪→悪魔系、エ→エレメント系を表しています。

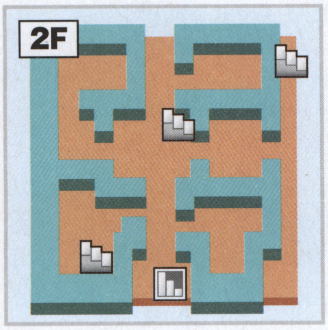
4 遠回りすれば道は開かれる　風の塔

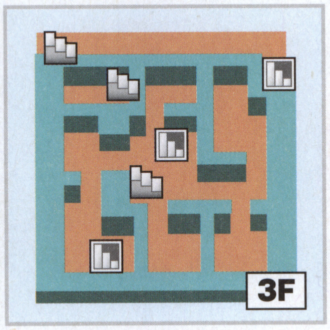
風の塔は階段の数こそ多いが、最上階である9Fに行き着けるルートはたった1つ。近道を選ぶより、遠回りをしてみたほうがいい結果を得られるはずだ。マップを活用しよう。

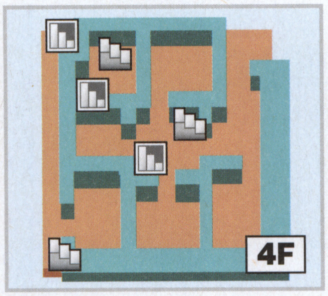
ここに出現するモンスターは、キメラ、つじぎりアックス、ファントムグラス、ヘルコンドルの4体。その中でもヘルコンドルはベギラマを使ってくる強敵なので、現れたときは優先して倒すようにしよう。

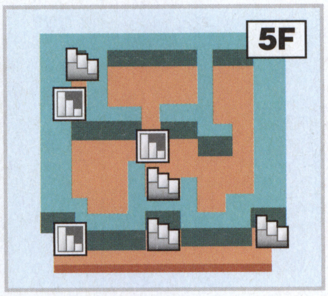
⬆とにかく素早く攻撃して倒すか、もしくは呪文を封じ込める技を使おう

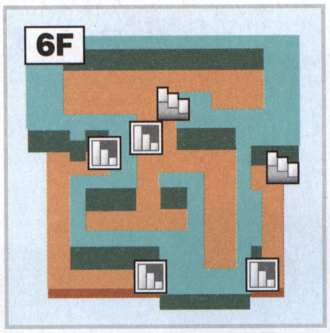


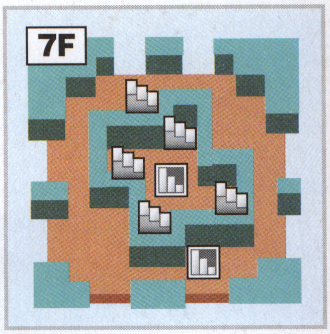


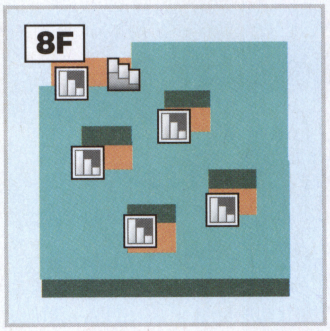


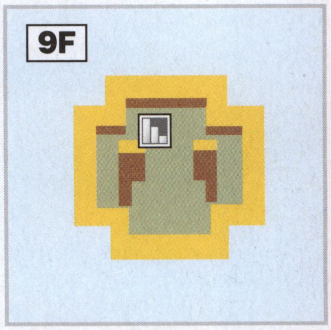






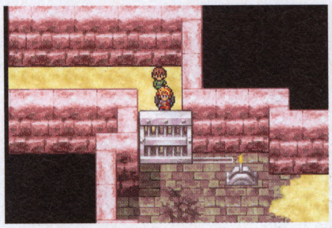






5 扉を開けば風の塔の近道に　風の塔のほこら

風の塔の近くにあるほこらは、ムーンブルク城のある場所から続く洞くつとつながっているが、扉が閉ざされている。ここを開ければかなりの近道になるので、塔から戻るときなどに利用しよう。


⬅レバーのようなものを動かせれば扉がなんとかなるのかも…？

6 ここをくぐってテパの村へ　橋番のほこら

ムーンブルク城の南西にあるほこらを通り抜ければ、その先にあるテパの村や大灯台に行けるようになるぞ。ここはある人の許可がなければ通り抜けられないが、ここまでにある場所をくまなく回っていれば大丈夫だろう。

7 満月の塔に向かうならここを拠点に　テパの村

テパの村のある場所は、城の近くのほこらから出て南西の方向にある。ただ、岩山に囲まれるようにあるので、外側を回り込むようなルートで来るように。

ここで聞ける情報で重要なのは、村の南にあるという満月の塔の話。この話をしてくれる人物には、塔の最上階に行ったあと、また話しかけてみるといいぞ。

⬆大灯台に向かうと言う女性。何かワケありのようだ

⬆満月の塔に近いだけに、何度もお世話になる。行くときは、アモールの水を買っておこう

➡満月の塔には何か珍しい宝があるようだ。取りに行ってみる価値はありそうなものらしい

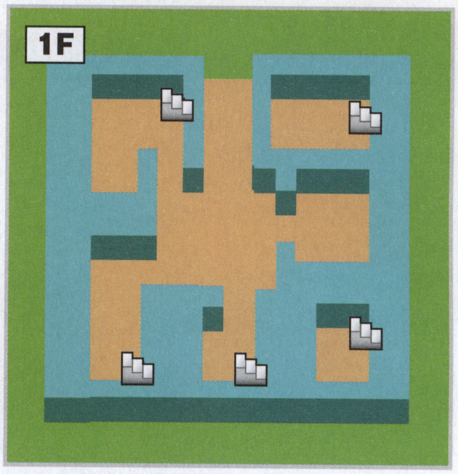
道具屋　商品リスト

●アモールのみず	50G
●まほうのせいすい	100G
●りんご	20G
●おおきなりんご	55G

⬅宿屋で料理を作っていた人物は、なにやら不満があるようだ。話を聞いてみては？

8 美しい宝石は最上階にある？ 満月の塔

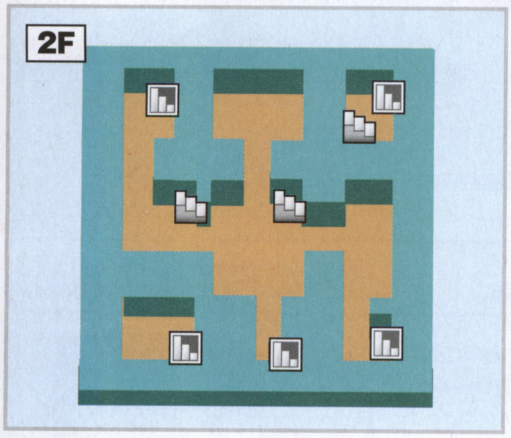
ここに出現するモンスターは、あくまのカガミ、さまようしんかん、さまようよろい、シルバーデビル、ブーバーの5体。特に注意したいのは、ベギラマを使うシルバーデビルと、混乱させる技を持つブーバーの2体だ。どちらもHPが高めなので、ラリホーで眠らせるなどして、敵の技を封じ込めて戦うようにしよう。

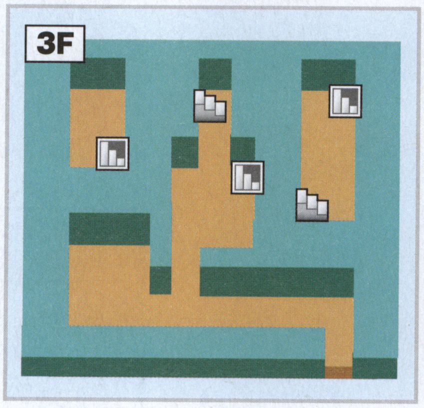


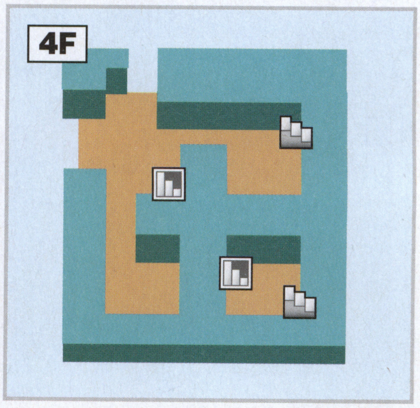
シルバーデビルは優先して倒せ!!

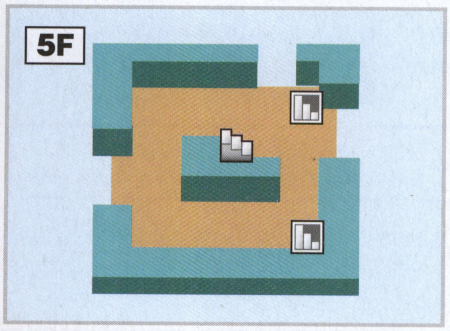
➡2体も一度に出てくると大ダメージ必至！HPも高く、すぐには倒せないぞ

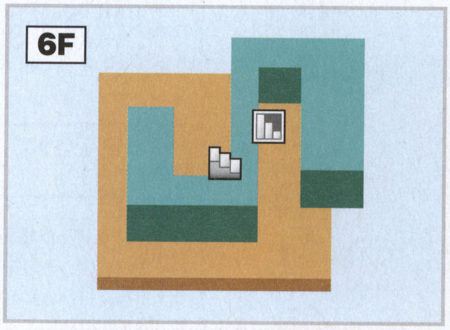
⬅あくまのカガミは攻撃後、やり返してくることもある

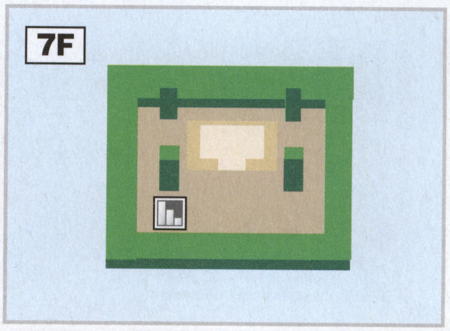












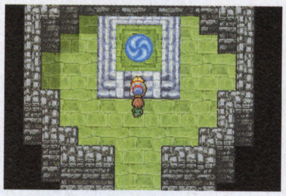
9 砂漠の中でレアアイテムを販売中？ 行商人のキャラバン

⬆砂漠の中にポツンとキャラバンのテントが見える。この砂漠はかなり広いので、地図で場所を確認しながら最短ルートを進んでいこう

砂漠にある行商人のキャラバンではほかの店では買うことができない珍しいアイテムが売られていることがあるが、値段はかなり高い。そのアイテムがほしいなら、1台の馬車に商人を何人か乗せて戦闘を繰り返してみよう。すぐにお金が貯まるぞ。

➡キャラバン内で売られているアイテムは、商人の言うとおりなかなか手に入らない逸品。絶対に手に入れておきたいものなのだ

10 ムーンブルク城へ一気に移動可！ 大灯台のほこら



⬆ほこらの中には旅の扉が1つあるだけ。行き先はムーンブルク城の中なので、心配せず飛び込んでみよう

大灯台のすぐ目の前にあるほこらの中には、旅の扉がある。ここはムーンブルク城に続いているので、城やその周辺に何か用事があるときは利用しよう。もちろんムーンブルク城からこちらに帰ってくることも可能だ。

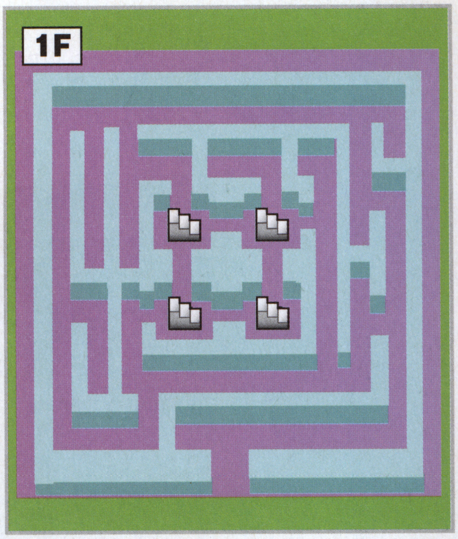
旅の扉が出現!!

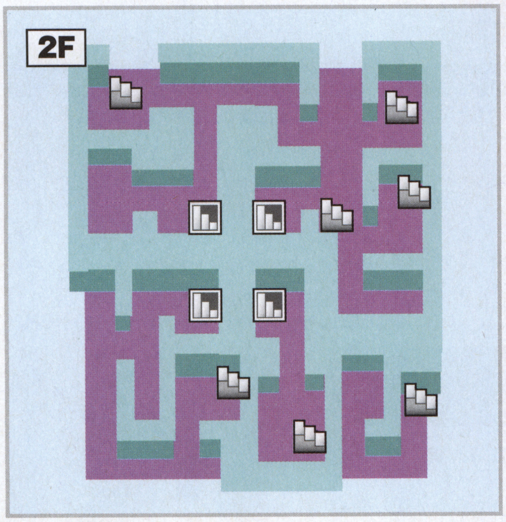
➡今まで旅の扉がなかった場所に現れる。一度使ってしまえば、またなくなってしまうということはないのだ

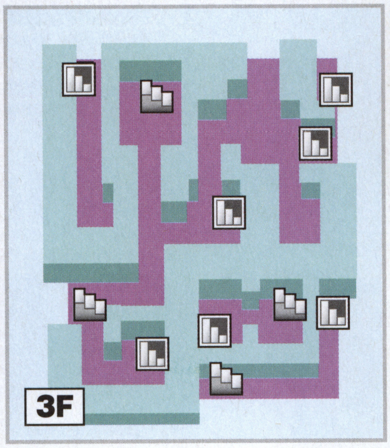
11 とにかく広い! 持久戦覚悟で挑もう 大灯台

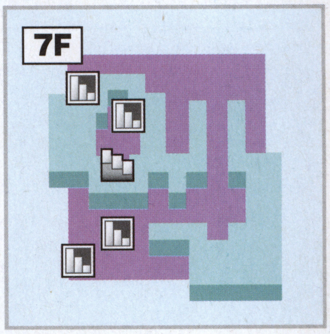
ここに出現するモンスターはアニマルゾンビ、くさったしたい、しりょうのきし、さまようよろい、シルバーデビル、バブルスライム、ダークスライム、ブーバーの8体。バブルスライムは毒の攻撃を仕かけてくるので、どくけしそうを持っていくか、医術士を仲間に加えておくといいぞ。

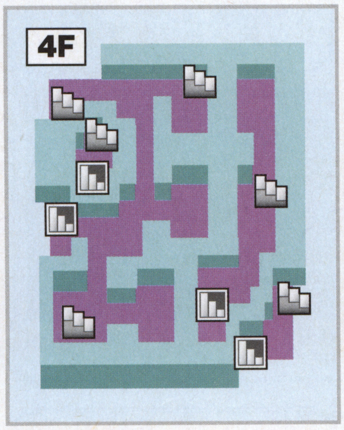
←バブルスライムは数が多いので、どくけしそうも多めに

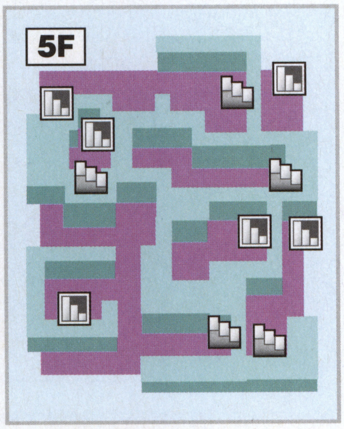


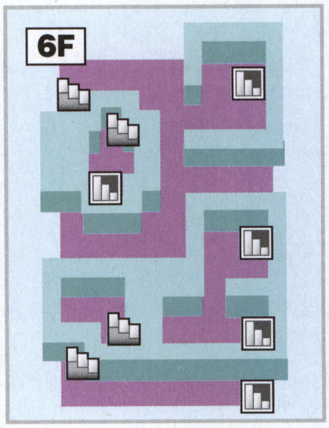


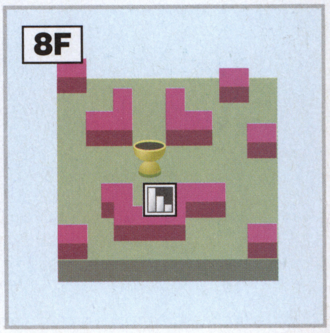








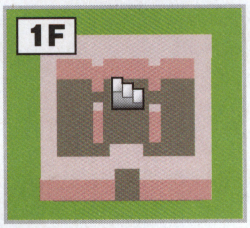


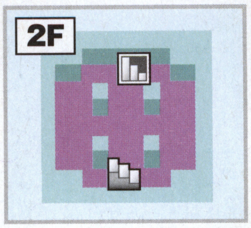


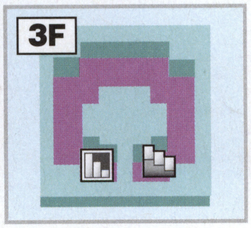
12 運河を越えられる? ふたごの塔 ドラゴンの角（南側）

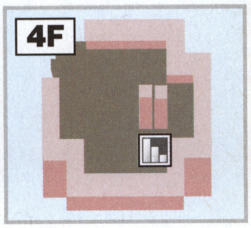
ここに出現するのはオニオンマスター、とつげきこぞう、ドラゴン、じごくのもんばん、ドラゴンライダーの5体。イオラを使うオニオンマスターにはラリホーが効きにくいので注意しよう。

↑ドラゴンは単体ならそれほど恐くない。一気に攻撃を集中して倒してしまおう









DQM 耳より情報 発見!スライムだらけの島

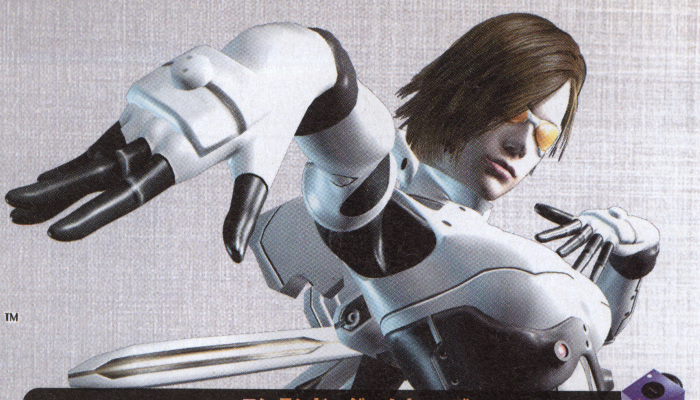
この世界のどこかには、スライムばかり出現する不思議な島があるらしいぞ。ただし、ここに行くことができるのは、この大陸でなすべきことをすべて終わらせた者だというから、そう簡単にたどり着くことはできないようなので、あせらずゆっくりさがしてみよう。

↑ナゾのモンスターたちも出現。彼らもスライムなのか?

➡地形をよ～く見てみると、スライムの顔らしき形に見える。ちょうど横を向いた形だ

『P.N.03』攻略第2回目。今回は中盤となるMISSION6〜9までを、一気に解説していく。また、各敵メカ兵器別の対処法も掲載したので、参考にしてほしい。

P.N.03™ PRODUCT NUMBER



ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	P.N.03（ピーエヌ スリー）	ジャンル	シューティングACT
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	5ブロック
価格	5800円		

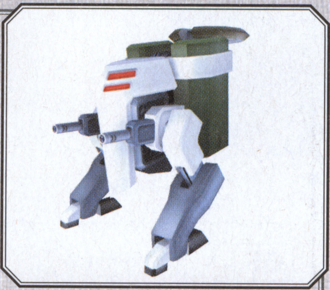
敵メカ兵器別の対処法を紹介！

ここでは、登場する敵メカ兵器の中から、特に注意したい9体の敵メカをピックアップ。それぞれの対処法を攻略していこう。

AAS-02M Pilz-M ピルツ-エム

要注意レベル ★★★★

バルカンレーザーと誘導ミサイルによる攻撃を行ってくる。誘導ミサイルは、前方ジャンプか、ひきつけてサイドステップで避けよう。



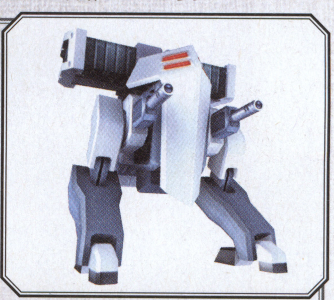
↑誘導ミサイルはサイドステップで避けたほうが、隙が少なく反撃しやすい

↑バルカンを撃たれた場合は、垂直ジャンプかしゃがみで避けよう

AAS-02P Pilz-P ピルツ-ペー

要注意レベル ★★★

通常のバルカンレーザーに加え、威力の高いプラズマ攻撃を行ってくる。プラズマは放射状に広がるので、連続でサイドステップして避けよう。



↑白い光が見えたら、プラズマを発射してくる合図。避ける準備をしよう

↑射程はそれほど長くない。近距離で発射された場合などは、後方ジャンプで避けよう

AAS-04 Ranke ランケ

要注意レベル ★

レーザー攻撃の他に、シザーズ状の頭部を飛ばしてくる。耐久力が低いので、出現と同時にショットを叩き込み、速攻で破壊してしまおう。

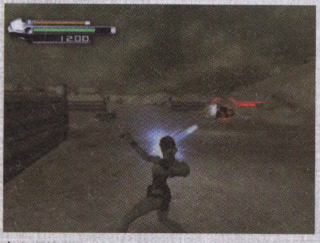
↑登場した瞬間に猛連射すれば、大抵の場合、攻撃される前に破壊することができる

↑複数同時に出現することが多いのも特徴。もう一体の動きにも注意しながら倒そう

AAS-05 Iris イリース

要注意レベル ★★

屋外にのみ登場する。機動力が高く、なかなかこちらのショットが当らない。動き回られるとやっかいなので、出現と同時に倒すのが有効だ。

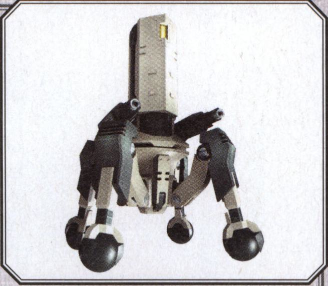


↑出現場所を覚えておいて、出現と同時にショットを撃ち込んで倒すのが最も効果的

↑複数同時に出現されると対処が難しい。エナジードライブで一気に破壊するのも手だ

 ©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

AAS-10G
Walnusse　ヴァルニュッセ



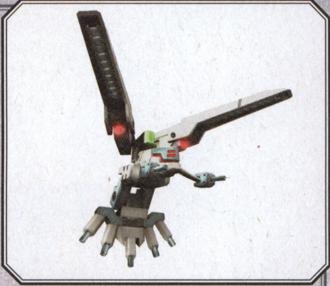
要注意レベル ★★★

移動中は当りにくいので、止まったときを狙って攻撃しよう。ただし、このときレーザーか周囲に爆弾をばらまく攻撃を仕掛けてくるので注意。

↑止まったときが攻撃のチャンス。ただし、直後に敵も反撃してくるので、油断は禁物だ

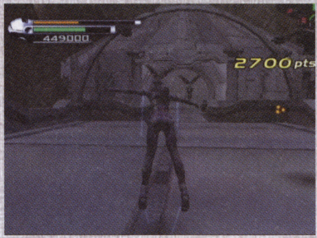
↑爆弾は離れていれば問題ない。常に一定の距離を保つようにして攻撃しよう

AAS-12G
Weißbirke　ヴァイスビルケ



要注意レベル ★★★★

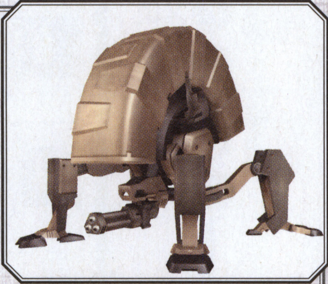
放射状に広がるレーザーや、威力の高い巨大レーザー攻撃などを仕掛けてくる。近づかれると非常に危険なので、一定の距離を保って攻撃しよう。



↑近づいてきたら、バックジャンプで距離を保ちながら攻撃していこう

↑至近距離で出現した場合は、エナジードライブで一気に破壊したほうが安全

AAS-13G
Seerose　ゼーローゼ



要注意レベル ★★★

注意するのはエネルギー弾。ゼーローゼが体を開いてきたら発射する合図なので、サイドステップで照準をずらしながら攻撃していこう。

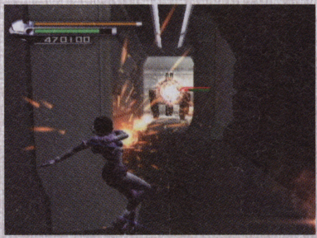
↑体を開いたら要注意。直後に威力の高いエネルギー弾が飛んでくるぞ

↑自分を追いかけるようにレーザーを発射することもあるので、油断しないように

AAS-15G
Gardenie　ガルデニーエ

要注意レベル ★★★

光の柱を立てる攻撃の直後に巨大な光球をまっすぐ撃ってくる。あらかじめ柱の外に逃げておくこと。また、2体に分かれて攻撃してくることも。



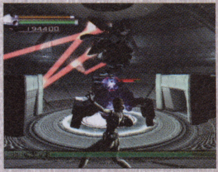
↑光球がきたら、すぐにサイドステップして柱の外に移動しておこう

↑2体に分かれた場合は、低いレーザーに注意。地形をうまく利用するなどして避けよう

AAF-03
Sonnenblume　ゾンネンブルーメ

要注意レベル ★★★★★

ミッション1と3の最後に登場する巨大兵器。サイドステップとショットを繰り返して、バルカンを避けるように周囲をまわりながら攻撃しよう。最も注意するのは、上部から放たれる巨大レーザー。砲台に赤い光が集まり始めたら発射の合図なので、砲台の裏側まで移動してから攻撃しよう。



←巨大兵器との激戦に勝利せよ！

↑透明の壁は一定ダメージで壊れてしまう

↑サイドステップで移動しながら攻撃しよう

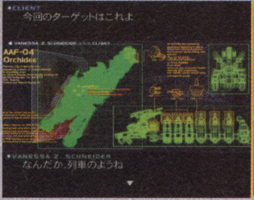
↑この直後に巨大レーザーが発射される

MISSION6～9攻略

敵兵器＆アイテムチャートの見方

ここからは、「NORMAL」モードでのミッション6～9の攻略ポイントを解説。併せて、各部屋ごとのアイテム数や、敵の出現数をまとめたチャートも掲載した。アイコンの詳細は右の通りとなっているので、攻略の参考にしてほしい。

- 敵兵器
- ショップ
- バリアーゲージ完全回復
- バリアーゲージ少量回復
- エナジードライブゲージ完全回復
- エナジードライブゲージ少量回復
- コンテティニュー+3
- コンテティニュー+1
- アイテムボックス



MISSION6

巨大兵器オルヒデーエを破壊せよ！

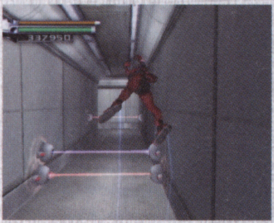
回復系のアイテムが多数配置されており、比較的楽にクリアできるミッション。スーツは、ショットの高い「インテラブレイザー」でスタートして、途中で「インテラフュージョン」にチェンジするのがオススメだ。

↑最初は、「インテラブレイザー」でスタートするのがオススメだ

↑回復系のアイテムが多いので、エナジードライブも積極的に使っていこう

ROOM 05/12 レーザートラップに注意！

出現する敵は3体。この部屋には回復アイテムがあるので、エナジードライブで一気に破壊してしまおう。正面の扉は封鎖されているので、右側の通路から先へ進む。途中にある3本のレーザートラップは、低い2本が重なった瞬間にジャンプして避けよう。



←レーザートラップが重なった瞬間にジャンプして避けよう

ROOM 07/12 分岐地点では、ショップに立ち寄ろう

ここでは、3つの部屋に分岐するが、入って正面にある扉の先には、ショップとアイテムボックスがある。ボス戦を有利に進めたいなら、ここでスーツを「インテラフュージョン」にチェンジしておくといいだろう。

↑ここに出現するピルツーペーは、エナジードライブを使って安全に倒そう

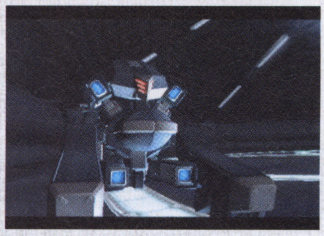
↑「インテラフュージョン」ならボス戦は楽になるが、それ以外でも充分対応できる

MISSION6 敵兵器＆アイテム配置チャート

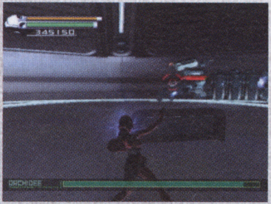
ROOM	内容
1	敵兵器×0
2	敵兵器×9
3	敵兵器×8、アイテムボックス×2
4	敵兵器×0、アイテムボックス×2
5	敵兵器×3、バリアーゲージ完全回復×1、バリアーゲージ少量回復×1、エナジードライブゲージ完全回復×1、エナジードライブゲージ少量回復×1
6	敵兵器×6、アイテムボックス×1
7	敵兵器×5、アイテムボックス×1
8	敵兵器×0、アイテムボックス×3
9	敵兵器×3、アイテムボックス×1
10	敵兵器×11、アイテムボックス×1
11	敵兵器×0、アイテムボックス×3
12	敵兵器×1

ROOM 12/12 オルヒデーエとの戦い

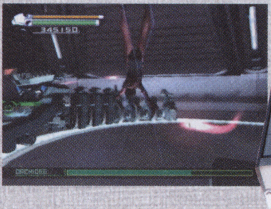
部屋の中央付近から、移動するオルヒデーエを追うように回転しつつ、ショットを叩き込もう。オルヒデーエに激突されると即死してしまうので、オルヒデーエの移動する白いレール上には立たないこと。また、胴体から赤い誘導レーザーを発射してきたら、前方ジャンプか「テング」で避けよう。



↑列車のような巨大兵器オルデヒーエがミッション6のボスだ

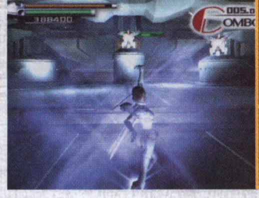


→オルデヒーエに併せて、自分も回転しながら攻撃！



→レーザーはジャンプかエナジードライブで避けよう

※「敵兵器＆アイテム配置チャート」の敵出現数は、プレイ内容によって微妙に変化する場合があります。また、各アイテム数は敵を倒したときに出現するものは含まれていません。

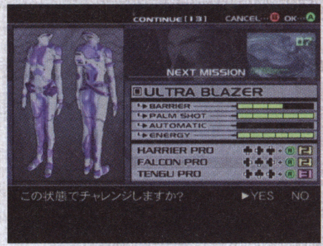


MISSION7

新スーツにチェンジ！

新しいスーツ「ウルトラ」が3種類追加されるが、中でもオススメなのが「ブレイザー」。ショットの攻撃力が高い上に、一定時間無敵になるエナジードライブ「テングプロ」も使用可能なので、攻略がかなり楽になるのだ。

⬆まずは、トライアルミッションを繰り返してポイントを稼ごう



⬆スーツは、「ブレイザー」がダントツでオススメ。最高の状態にパワーアップさせよう

MISSION7 敵兵器&アイテム配置チャート

ROOM	配置
1	×0
2	×0
3	×6
4	×8 / ×5
5	×8
6	×4
7	×9 / ×1 ×1
8	S ×0 / ×3 ×1
7	×14 / ×2 ×2
10	×0 / ×1
11	×8 / ×1 ×1 / ×1 ×1
12	×0 / ×3
13	×6 / ×3

ROOM 03/13 敵バリアー兵器を破壊せよ！

敵兵器の上空に出現する小さな球体は、バリアーを張って、こちらのショットを防いでしまう。この球体を倒さないと、敵兵器にダメージを与えられないので、Xボタンでロックオンを移動させて、速攻で倒そう。

⬆バリアーを張り、こちらの攻撃を防ぐ

⬆出現したら、すぐに倒してしまおう

ROOM 04/13 アイテムボックスを回収

各通路の奥にいる敵兵器を各個撃破していく。ここでも、敵兵器と同時に球体のバリアー兵器が登場するので、出現したらすぐに破壊しよう。また、アイテムボックスも合計5個あるので、取り忘れないように注意すること。

➡壁を利用して敵の攻撃を避けろ

⬅すべての敵を破壊しよう！

ROOM 09/13 エナジードライブで効率よく撃破

最初に出現するアイヒェル4体は、普通に連射して倒せば問題ない。注意するのは2体ずつセットで出現するピルツーペー。球体のバリアー兵器も同時に出現してやっかいなので、「ハリアープロ」で一気に倒してしまおう。

⬅「ハリアープロ」なら2体同時に破壊することができるぞ

ROOM 13/13 巨大レーザーは「テングプロ」で回避！

まずは、3台のレーザー砲台を攻撃。砲台が光を溜め始めたら「テングプロ」か、前方のくぼみの一番前でしゃがんで避ける。次に奥の通路から上へ登り、「ハリアープロ」で正面にいるピルツ−エム2体を倒す。最後に、中央にあるコアを破壊すればクリアだ。

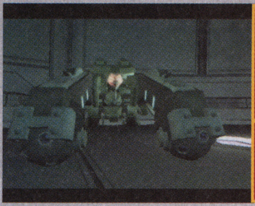
⬅「テングプロ」で無敵状態にすれば、レーザー砲は怖くない

⬆➡中央の柱内にあるコアは、特に攻撃などはしてこないので、簡単に倒すことができる

エナジードライブ紹介1
HARRIER PRO-ハリアープロ

↓←↑+Aで発動。「ウルトラブレイザー」で使用可能。ロックオンした敵を中心に、広範囲にダメージを与える。

※「敵兵器&アイテム配置チャート」の敵出現数は、プレイ内容によって微妙に変化する場合があります。また、各アイテム数は敵を倒したときに出現するものは含まれていません。



MISSION8

強敵レーヴェンツァーンを撃破せよ！

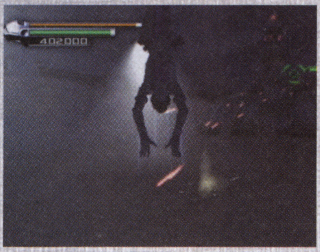
ルーム数は少ないが、巨大兵器レーヴェンツァーンとの戦いが待っている。不安な人はコンティニューを購入しておくといいだろう。スーツは「ウルトラブレイザー」がオススメで、これ以外で挑戦すると難度は高くなる。

↑敵の耐久力がアップしているので油断は禁物

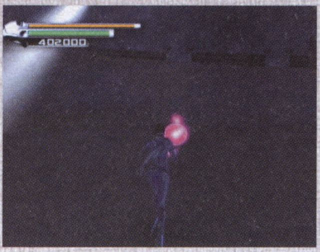
↑ボス戦では、「テングプロ」が重要となる

ROOM 01/05 サーチライトに注意

サーチライトに照らされると砲台からレーザーが飛んでくる。後方ジャンプで安全な位置まで下がって反撃しよう。なお、撃破数にこだわらないのなら、出現する敵兵器は無視して、まっすぐ奥の扉まで駆け抜ければいい。



↑レーザーは、後方ジャンプで避けよう



↑コンティニュー＋3も忘れずにゲット

ROOM 03/05 9体の敵兵器を撃破

注意したいのは、空を飛ぶ敵兵器。この敵兵器の光線を浴びると、本来なら敵が出現しないはずのROOM4に敵兵器が配置されてしまう。逃がさないよう確実に破壊するためにも、「ハリアープロ」で一気に殲滅しよう。

➡コイツを逃がしてしまうと…

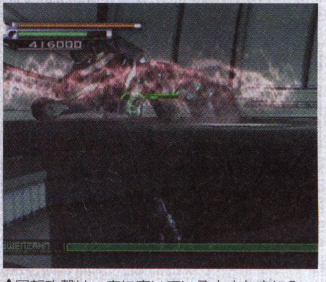
⬅ROOM4に敵兵器が出現！

MISSION8 敵兵器&アイテム配置チャート

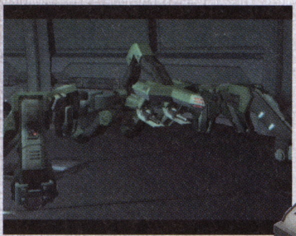
ROOM	
1	×13 / ×1 / ×1 / ×1
2	×0
3	×9
4	×0 / ×3
5	×1

ROOM 05/05 レーヴェンツァーンとの対決

レーヴェンツァーンは、「テングプロ」を使えばノーダメージで倒せる。スタート地点から右を向いて、移動してくるのを待ち、停止したと同時に1回目を発動。左右の砲台は無視して、中央のみを攻撃する。これで第2形態に変形するので、再び右を向いて待ち、2回目を発動。あとはひたすら中央に向けてショットを連射。「テングプロ」が切れる前に倒すことができる。

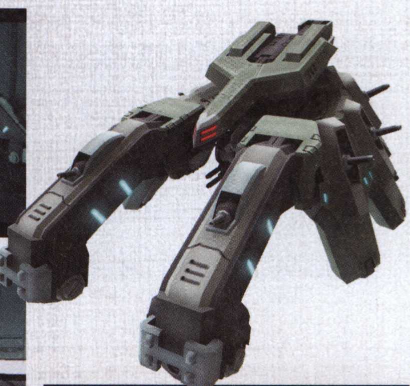


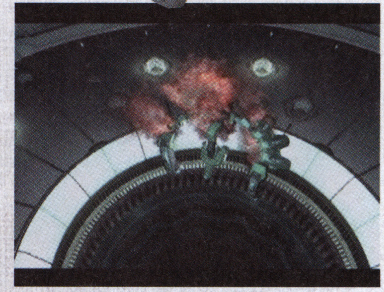
↑回転攻撃は、床に空いている小さな穴に入ってしゃがめば避けられる



➡一定ダメージで第2形態へ変形

➡強力なレーザー攻撃は要注意！





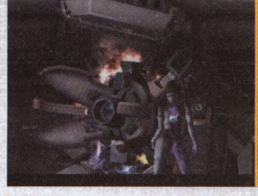
⬅↑「テングプロ」を使い、ひたすら中央のみを攻撃すれば楽勝。あえて使わない場合は、床の穴に入って攻撃を避けつつ、ダメージを与えよう

エナジードライブ紹介2

TENGU PRO-テングプロ

←↓←＋Aで発動。「ウルトラブレイザー」で使用できる。一定時間無敵状態となり、ショットの攻撃力もアップする。

※「敵兵器&アイテム配置チャート」の敵出現数は、プレイ内容によって微妙に変化する場合があります。また、各アイテム数は敵を倒したときに出現するものは含まれていません。



MISSION9

謎の生命反応体の正体は？

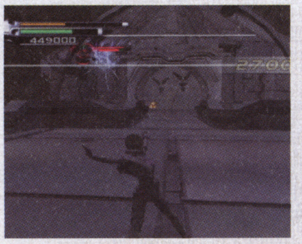
ルーム数が多く、敵の攻撃も厳しいので、気合を入れて望みたい。アイテムのある部屋を確認して、効率よくエナジードライブを使っていくのが安全に進むポイント。スーツは、これまで同様「ウルトラブレイザー」で挑戦。

↑部屋ごとに出現する敵兵器の数も多い。今まで以上に、正確な避けが求められる

↑ポイントは余っているはずなので、コンティニューを購入しておくといいだろう

ROOM 04/15 エナジードライブでまとめて撃破！

全部で6体のヴァイルビルケが登場する。基本的には、少しずつ前に進んで1体ずつ倒していきたい。2体以上同時に出現させてしまった場合は、「ハリアープロ」を使って、まとめて撃破してしまおう。

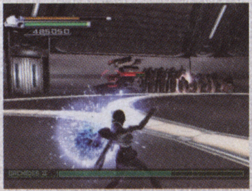


↑無闇に先へ進まず1体ずつ倒そう

←囲まれたら「ハリアープロ」だ！

ROOM 13/15 VSオルヒデーエツヴァイ（第1形態）

ミッション6のボス、オルヒデーエのグレートバージョンが出現。オルヒデーエの攻撃パターンとまったく一緒なので、前回と同じ方法で問題なく倒せる。誘導レーザーは、撃たれた瞬間に「テングプロ」を使って避けよう。



←効率よくショットを当てていけば、「テングプロ」は1回使うだけで倒せる

ROOM 14/15 VSオルヒデーエツヴァイ（第2形態）

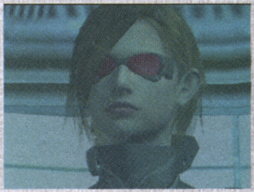
第2形態との対決。「テングプロ」で、常に無敵状態にしておき、ひたすら連射するのが一番安全な方法。完全回復アイテムもあるので、エナジードライブゲージがなくなったら、すかさず取って回復すればOKだ。

↑無敵状態にして、ひたすらショットで倒せ！

↑「テングプロ」が切れる瞬間には注意

ROOM 15/15 制限時間内に脱出せよ！

制限時間の5分以内にROOM8にある転送ポイントまで到着すれば、このミッションはクリアとなる。転送ポイントへ続く扉は緑のライトで照らされているので、途中で間違えないように注意しよう。



←ヴァネッサと同じ顔の女性：彼女は、クローンなのだろうか？

1 誘導ミサイルはサイドステップで回避

カウントダウンがスタートしたら、すぐにROOM11まで戻ろう。ここには3体の敵兵器がいる。誘導ミサイルをサイドステップで避けつつ、猛連射で倒そう。4分以上残して進むのが理想だ。

←誘導ミサイルはひきつけてサイドステップで避ける

2 エナジードライブで素早く倒せ！

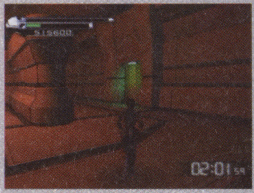
ROOM9。入ったらすぐに直進して、左側から奥の通路へ。ここで登場するビルツーエムは全部無視。前方ジャンプなどで攻撃を避けつつ進もう。通路の最奥に出現するガルデーニエは倒さないと先へ進めない。「ハリアープロ」一発で倒せるので、出現と同時に発動して速攻で倒そう。

←途中のビルツーエムは倒す必要はない

→ガルデーニエは「ハリアープロ」で倒そう

3 脱出口を間違えないように注意！

ROOM7。ここでは、ヴァイスビルケが4体出現。全部倒さないと転送ポイントのあるROOM8への扉が開かない。「ハリアープロ」を使って確実に倒そう。うっかり間違ってROOM6の扉に入ってしまわないように注意。



←最初にバリアーで封じられているほうが、転送ポイントへの扉だ

※「敵兵器&アイテム配置チャート」の敵出現数は、プレイ内容によって微妙に変化する場合があります。また、各アイテム数は敵を倒したときに出現するものは含まれていません。

牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち

スムーズで能率的な牧場経営法&ミネラルタウンをより深く知るためのガイド

GBアドバンス

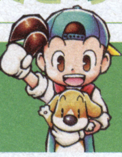
タイトル	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	ジャンル	シミュレーション
発売元	ビクターインタラクティブソフトウェア	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	備考	GC-GBAケーブル対応
価格	4800円		

牧場経営編

効率よくお金を貯めるための4つのポイント

牧場を大きくするために、必要になるのはやっぱりお金。上手にやりくりして増築や設備の資金を貯めよう。

高収入が期待できるオススメ作物&動物の育て方



牧場では様々な種類の作物や動物を育てることができ、それぞれ成長の早さや出荷額が異なる。ここでは特に収益率のよいものを紹介。これらを中心に育てていけば、最初の1年目からでもかなり牧場を大きくできるぞ。

春 収穫の早いかぶを中心に

春に栽培できるかぶは、農作物の中でももっとも成長が早いものの1つ。種の値段も安いので、お金のない序盤でもたくさん栽培できる。水やりや収穫の手間などを考えつつ、できるだけまとめて種をまいておくといい。

↑他の作物も平行して育てていくといいぞ

夏 パイナップルと鶏を育てよう

夏は出荷額の高いパイナップルがオススメ。実がつくまで時間がかかるので、その間は他の作物や鶏の卵を出荷しよう。また、とうもろこしを育てて水車小屋で鶏のエサに加工しておくことも忘れずに。冬で必ず役に立つぞ。

↑パイナップルは1つ500Gで出荷できる

秋 さつまいもが超オイシイ!

育つのが早く、何度でも収穫でき、しかもそこそこの値段で出荷できるさつまいも。こんなにおいしいさつまいもを育てない手はないぞ。たくさん育てて利益を上げ、冬に備えて羊や牛などの動物も購入しておこう。

↑秋の作物はどれもそれなりに利益が出る

冬 動物の世話を重点的に

屋外ではまったく作物が育たないので、動物の世話が中心となる。こまめに世話して愛情度を上げれば、質のいい畜産物を出してくれるぞ。その他の出荷物は鉱石場などで採掘しよう。

↑馬や犬の世話も忘れないように

畜産物、加工物リスト

名前	出荷額	加工後の名前	出荷額	加工に必要な設備
普通の品質の卵	50	マヨネーズSサイズ	100	マヨネーズメーカー
いい品質の卵	50	マヨネーズMサイズ	150	
かなりいい品質の卵	50	マヨネーズLサイズ	200	
牛乳Sサイズ	100	チーズSサイズ	300	チーズメーカー
牛乳Mサイズ	150	チーズMサイズ	400	
牛乳Lサイズ	200	チーズLサイズ	500	
羊毛Sサイズ	100	毛糸玉Sサイズ	300	毛糸玉メーカー
羊毛Mサイズ	400	毛糸玉Mサイズ	700	
羊毛Lサイズ	500	毛糸玉Lサイズ	800	

7人のコロボックルたちに牧場の仕事を手伝ってもらおう

ある程度牧場の規模が大きくなり、育てる作物や動物の数が増えてくると、牧場の仕事をするだけで1日が終わってしまう。そういうときに助けてくれるのが、教会の裏庭に住むコロボックルたち。水やり・収穫・動物の世話といった3つの仕事を手伝ってくれるのだ。彼らに仕事を頼むには、普段からプレゼントをあげて仲良くしておくことが大事。「家計簿」画面で確認できるコロボックル一覧で、ハートが3つ以上になっていればOKだ。

↑プレゼントにオススメなのが小麦粉。近くの「ざっか屋」で売っている

↑ジョウロのレベルが低いうちなどはとっても助かるのだ

コロボックルの能力をあげるミニゲームのコツ

コロボックルたちに何度も仕事を頼んだり、ミニゲームで遊んであげることで、仕事ぶりが上達する。ミニゲームのコツさえ覚えてしまえば、早く能力を上げることも可能だ。

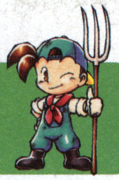
↑記憶力勝負のゲーム。自信がないときは手元でメモをしながらやってもいいかも?

↑あまり早く連打せず、一定の速度でボタンを押し続けたほうが確実に得点できる

↑5匹全部を世話するのは難しい。4匹くらいに絞って世話をしたほうが高得点が取れる

© Victer Interactive Software Inc

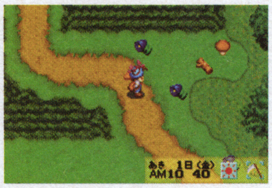
空いた時間を利用して こまめに稼げる出荷物を探そう



牧場の裏山やミネラルビーチの海岸には、毎日採ることができる自然の出荷物がたくさんある。牧場の仕事の合間にこれらを集めて出荷すれば、それなりに稼ぐことができるぞ。また、鉱石場で採掘できる鉱石類は、出荷することはもちろん、道具の改造や製造の材料にもなるのだ。

裏山・海岸で自生植物や魚を収穫

牧場、裏山、海岸に自生する果物や野草のたぐいは、出荷するだけでなく料理や町の人へのプレゼントとしても重宝する。魚は川や海、泉などで「釣り竿」を使えば釣ることができる。



➡裏山には野草の他に花もたくさん咲いているぞ

⬅釣り竿のランクで釣れる魚の大きさが変わる

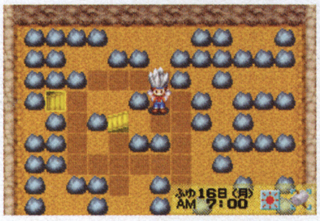
収穫物リスト

名前	出荷額	収穫時期
はちみつ	50	一年中
りんご	50	秋
たけのこ	50	春
山ぶどうの実	50	夏
きのこ	70	秋
毒きのこ	100	秋
まつたけ	500	秋
青い草	100	春夏
緑の草	100	夏秋
赤い草	110	夏秋
黄の草	120	春
橙の草	100	春
紫の草	120	夏
藍の草	100	秋
黒い草	10	一年中
白い草	150	冬
小魚	50	一年中
中魚	120	一年中
大魚	200	一年中

勘と体力が必要な鉱石場での採掘

鉱石場ではハンマーを使って岩を壊すと鉱石や宝石が、クワで地面を掘るとお金や地下への階段などが見つかる。下の階層に潜るほど貴重なものが見つかりやすいようだ。鉱石場では時間が経たないが、ハンマーやクワは使うたびに体力を消費する。深い階層に潜るにはそれなりの勘と体力が必要。

⬆冬にのみ行ける湖の鉱石場。牛や鶏が少ないうちは冬の大切な資金源となる



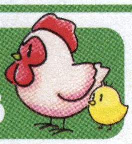
⬆泉の鉱石場にはいつでも行くことができる。下への階段を探すときには、まず昇り階段の周囲からクワで掘ってみよう

鉱石リスト

名前	出荷額	採掘場所
クズ鉱石	1	泉、湖
銅	15	泉
銀	20	泉
金	25	泉
ミスリル	40	泉
オリハルコン	50	泉
アダマンタイト	50	泉
アメジスト	60	湖
めのう	62	湖
蛍石	65	湖
ペリドット	68	湖
トパーズ	75	湖
ルビー	78	湖
エメラルド	80	湖
ダイヤモンド	100	湖
ムーンストーン	55	湖
サンドローズ	60	湖

⬇仕事の能率を上げるのに欠かせない、道具の改造にも鉱石が必要となるぞ

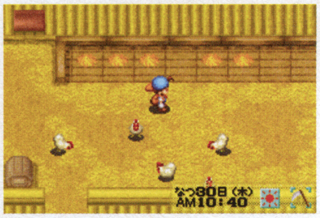
鶏・動物小屋を増築して たくさん飼育できるようにしよう



ある程度お金が貯まり、動物をたくさん飼う余裕ができたら小屋の増築をしよう。増築することでさらに多くの動物を飼育できるようになるほか、「マヨネーズメーカー」などの加工設備も置けるようになるぞ。増築にはお金の他に資材も必要となるので、まめに切り株などを切って集めておこう。

⬆建物の増築は木こりのゴッツに頼もう

鶏小屋：4羽→8羽に



⬆鶏はふやすのが簡単なので、すぐ小屋がいっぱいになる。早めに増築しておこう

動物小屋：8頭→16頭に

⬆牛と羊の両方を飼える動物小屋。増築すれば合わせて16頭が飼育できるようになる

増築費用リスト

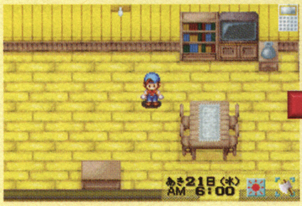
増築の依頼は木こりの家に行こう。右のリストのほか、自宅を最大まで増築すれば建て替えなども依頼できるようになる。

内容	代金	必要な資材
鶏小屋の改築	5000	420
動物小屋の改築	6800	500
家の増築（第一段階）	3000	200
家の増築（第二段階）	10000	700
別荘	100000000	999

お金が貯まったら自宅も増築！

快適な牧場生活を送るには、動物の小屋だけでなく主人公の住む自宅の増築も必要だ。1段階目の増築では台所や整理棚などを置くスペースが、2段階目では暖炉や大きなベッドを置くスペースが追加される。増築のあとは、テレホンショッピングで家具を増やしていこう。

増築1段階目



⬆1段階目の増築でも、部屋はぐっと広くなるのだ。ただ、広くなりすぎてこのままだとちょっと寂しいかも

増築2段階目

⬆2段階目の増築では暖炉も設備される。寝室のスペースもちょっと広くなった

家具・設備は テレホンショッピングで

➡土曜日はチャンネルを左に合わせよう

⬆土曜日のうちにダッドの店で電話をかければ、品物を注文することができる

タウンガイド編

ミネラルタウンの生活をより楽しむためのヒント

仕事をしているだけでは快適な牧場生活は望めない。町へ出て人々と交流を深めることも大事なのだ。

町にある様々なお店・施設について把握しよう

主人公が住むミネラルタウンには様々な建物がある。作物の種や動物を売ってくれたり道具を改造してくれたりするお店のほか、体調を見てくれる「病院」や有益な情報が手に入る「図書館」などといった施設は、牧場での生活には欠かせない場所だ。これらのお店や施設はそれぞれ定休日や営業時間が異なり、祝祭日にはほとんどのお店が閉まってしまうので注意しよう。営業時間と合わせて、町の人たちが何時ごろにどこにいるか、ということも合わせて覚えておけば、店で買ったプレゼントを渡したいときに便利だ。

⬆お店は住人たちとの交流の場でもある

⬅マップを見れば建物のだいたいの位置がわかる

⬇病院では疲れを取る薬も売ってくれる

⬆夏の間だけ開いている海の家。カキ氷などの食べ物を売っているぞ

名前	営業時間	定休日
アージュワイナリー	AM10：00～PM0:00	土
カイの海の家（夏のみ）	AM11：00～PM1:00、PM5：00～PM7：00	日
鍛冶屋サイバラ	AM10：00～PM4：00	木
木こりの家	AM11：00～PM4：00	土
ざっか屋	AM9：00～PM5：00	火、日
ダッドの店	AM8：00～PM9：00	—
にわとりりあ	AM11：00～PM4：00	日
マリーの図書館	AM10：00～PM4：00	月
ミネラル医院	AM9：00～PM4：00	水
ヨーデル牧場	AM10：00～PM3：00	月

ミネラルタウンのお店・施設一覧

たいていのお店は、午後4時以降になると閉まってしまう。動物の薬など、緊急に必要なものを買うときは気をつけよう。扉が開いていても、営業時間外だと買い物などはできないぞ。

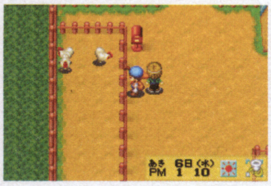
ミネラルタウンの主なお店と売り物

町のお店の中でも、利用することが多いと思われるお店と売り物をピックアップして紹介。売り物は基本的なもののみ紹介しているが、ストーリーの進み具合によって新たな商品が追加されていくこともあるぞ。

にわとりりあ

ポプリと家族が暮らす養鶏場

ヒロインの1人であるポプリが住む家で、成長した鶏の売り買いができる。ここで売っている動物の薬は、牛や羊にも効果があるぞ。


⬅買った鶏は自動的に牧場まで届けてもらえる

売り物リスト

名前	値段
鶏のエサ	10
動物の薬	1000
鶏を買う	1500

⬆ここで鶏を何羽も買うことはあまりないだろうが、ポプリや家族と会うために訪れよう

鍛冶屋サイバラ

道具をパワーアップできる！

ブラシなど動物の世話用の道具を売っているほか、オノなどの道具を改造してくれる場所。道具は使い込み具合によって、「銅の○○」から「ミスリルの○○」まで、全部で4段階の改造が可能だ。また、オリハルコンなど特殊な鉱石を渡すことで、アクセサリーや加工設備を作ってくれる。

仕事内容リスト

名前	必要な鉱石	値段
銅の○○	銅	1000
銀の○○	銀	2000
金の○○	金	3000
ミスリルの○○	ミスリル	5000
ブラシ	なし	800
乳しぼり器	なし	2000
毛がリバサミ	なし	1800
マヨネーズメーカー	アダマンタイト	20000
毛糸玉メーカー	アダマンタイト	20000
チーズメーカー	アダマンタイト	20000
ネックレス	オリハルコン	1000
イヤリング	オリハルコン	1000
ブレスレッド	オリハルコン	1000
ブローチ	オリハルコン	1000

ヨーデル牧場

ミネラルタウンのもう1つの牧場

牛、羊などを飼育している牧場。購入したときはそれぞれ中牛、大羊の状態だ。動物を妊娠させるタネも売っているが、時間がかかることを考えると直接購入したほうがお得かも。

売り物リスト

名前	値段
飼い葉	20
動物の薬	1000
牛を買う	5000
羊を買う	4000
牛のタネ	3000
羊のタネ	3000
ベル	500

ざっか屋

食料から日用品まで揃う

季節に合わせた作物の種や料理の食材などを売っている。持てる道具の数を最大8個まで増やせるリュックは早めに購入しておきたい便利な品物。

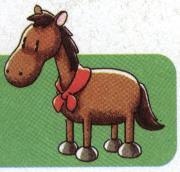
⬅ヒロインのカレンがいるところもこのお店

⬆冷蔵庫を買ったら、料理に使うためにも食材をいくつかまとめ買いしておくといい

売り物リスト

名前	値段	季節
リュック	3000	一年中
リュック（大）	5000	一年中
かご	5000	一年中
パン	100	一年中
おにぎり	100	一年中
カレー粉	50	一年中
小麦粉	50	一年中
油	50	一年中
チョコレート	100	一年中
だんご粉	100	一年中
かぶの種	120	春
じゃがいもの種	150	春
きゅうりの種	200	春
トマトの種	200	夏
とうもろこしの種	300	夏
たまねぎの種	150	夏
なすの種	120	秋
にんじんの種	300	秋
さつまいもの種	300	秋
牧草の種	500	一年中

※リュックを買うとリュック（大）が売りに出されるようになる。



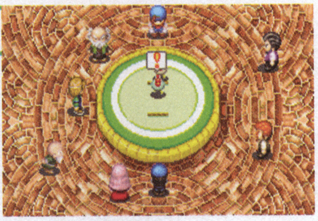
楽しいイベント満載の町の年中行事に参加しよう

季節ごとに町で行われる行事にはできるだけ参加しよう。町の人たちと仲良くなれることはもちろん、普段は手に入らない珍しいものが入手できることだってあるのだ。動物たちといっしょに参加できる鶏祭りや草競馬などはその代表で、優勝することで賞品ももらえるし、町の人の評価もいっきに上がるなどいいことずくめだ。主に祝祭日に行われる行事の中には、ある程度町の人たちと親密になっていないと参加できないものもある。お月見や聖夜祭などがそれで、町の人々との親密さを確認できる機会でもあるのだ。

鶏祭り・牛祭り・羊祭り

大事に育てた動物たちを出品

牧場で育てた動物たちを出品するお祭り。愛情度が高く、いい畜産物を出してくれる動物ならば優勝する確率が上がる。なお、羊祭りは毛を刈った羊は参加できないので注意しよう。



↑他の祭りと異なり、鶏祭りではミニゲームの闘鶏で勝敗が決まる

冬の感謝祭・春の感謝祭

女の子たちとプレゼントを交換

冬の感謝祭では、仲のいい女の子たちが牧場までチョコレートを届けに来てくれるぞ。春の感謝祭はそのときのお礼を女の子に渡す日だ。手づくりのお菓子などを持って行こう。

↑チョコレートをくれるのは、ある程度親密になっている女の子だけだ

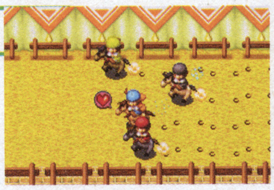
ミネラルタウンで行われる年中行事リスト

名前	月日	時間	場所
もちつき大会	春の月1日	PM6:00〜AM0:00	ローズ広場
春の感謝祭	春の月14日	一日中	不定
春の草競馬	春の月18日	AM10:00〜PM6:00	ローズ広場
料理祭	春の月22日	AM10:00〜PM6:00	ローズ広場
海開き	夏の月1日	AM10:00〜PM6:00	ミネラルビーチ
鶏祭り	夏の月7日	AM10:00〜PM6:00	ローズ広場
牛祭り	夏の月20日	AM10:00〜PM6:00	ローズ広場
花火大会	夏の月24日	PM6:00〜PM10:00	ミネラルビーチ
音楽祭	秋の月3日	PM6:00〜PM10:00	教会
収穫祭	秋の月9日	AM10:00〜PM6:00	ローズ広場
お月見	秋の月13日	PM6:00〜PM10:00	マザーズヒル山頂
秋の草競馬	秋の月18日	AM10:00〜PM6:00	ローズ広場
羊祭り	秋の月21日	AM10:00〜PM6:00	ローズ広場
かぼちゃ祭り	秋の月30日	一日中	牧場
冬の感謝祭	冬の月14日	一日中	牧場
星夜祭	冬の月24日	一日中	不定
年越しの集い	冬の月30日	PM0:00〜AM0:00	マザーズヒル山頂
年越しそば	冬の月30日	PM6:00〜AM0:00	ローズ広場

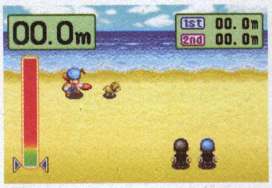
冬草競馬・海開き

馬や犬がミニゲームで活躍

春と秋の草競馬では、メダルを賭けて一等の馬を当てるギャンブルが楽しめる。メダルは貴重な賞品と交換が可能。牧場の馬が1歳以上になっていれば自分で出場することもできるぞ。また、海開きの日にはフリスビー大会が行われる。普段からボールやフリスビーで犬を訓練していれば、いい成績を残すことができるだろう。



↑タイミングよく連打して馬を走らせよう



↑ゲージをうまく止めてフリスビーを遠くまで飛ばす

町の住人にプレゼントをして愛情度・友好度を高めよう

ヒロインをはじめとした町の人と仲良くなるためには、プレゼントを贈るのがいちばん。町の人たちにはそれぞれ好き嫌いがあるので、普段の会話などから相手の喜びそうなものを考えて贈るようにしよう。また、贈るときに「ざっか屋」で品物をラッピングしてもらえば、さらに相手に喜ばれるぞ。こうして親密な関係を築いておけば、町の人々も料理のレシピを教えてくれたり、家の奥の部屋にも快く迎えてくれたりするようになるぞ。

↑プレゼントしたときのメッセージで好き嫌いがわかる

↑ヒロインたちと仲良くなるにはプレゼントが必須

↑自力で見つけるのが難しい、とっておきの料理のレシピをおしえてくれることもある

↑誕生日のプレゼントは特に喜ばれるぞ

ミネラルタウンの住人&好きなものリスト

名前	住宅	好きなプレゼント
ポプリ	にわとりりあ	普通の品質の卵、りんご、ブローチなど
ラン	ダッドの店	カレーライス、温泉卵など
マリー	マリーの図書館	青い草、たけのこ、ぶどうジュースなど
カレン	ざっか屋	ワイン、チーズSサイズ、ポップコーンなど
エリィ	ミネラル医院	トイフラワー、マジックレッド草など
リリア	にわとりりあ	はちみつ、山ぶどうの実、りんごなど
リック	にわとりりあ	はちみつ、温泉卵など
ムギ	ヨーデル牧場	かぶ、たけのこ、おもちなど
メイ	ヨーデル牧場	はちみつ、ピンクキャット草など
サイバラ	鍛冶屋サイバラ	かぶ、たけのこ、おもちなど
グレイ	鍛冶屋サイバラ	銅、銀、めのう、蛍石など
デューク	アージュワイナリー	ワイン、パン、温泉卵など
マナ	アージュワイナリー	ピンクキャット草、はちみつ、野菜ジュースなど
ダッド	ダッドの店	小麦粉、カレー粉、油など
クリフ	ダッドの店	カレーライス、シチューなど
バジル	バジルさんの家	青い草、紫の草、トイフラワーなど
アンナ	バジルさんの家	小麦粉、油、普通の品質の卵など
エレン	エレンさんの家	小麦粉、マジックレッド草など
ユウ	エレンさんの家	はちみつ、チョコレートなど
トーマス	町長さんの家	かぶ、たけのこ、おもちなど
ハリス	町長さんの家	小魚、温泉卵など
ジェフ	ざっか屋	ちからでーる、はちみつなど
サーシャ	ざっか屋	マジックレッド草、チョコレートなど
ドクター	ミネラル医院	青い草、紫の草、白い草など
カーター	教会	ワイン、小麦粉、油など
ザク	ザクさんの家	ワイン、ピンクキャット草、ちからでーるなど
ホアン	ザクさんの家	金、ミスリル、オリハルコンなど
カイ	カイの海の家	小麦粉、油、たまねぎなど
ゴッツ	木こりの家	小麦粉、油、はちみつなど
コロボックル	コロボックルの家	はちみつ、小麦粉など

じっきょうパワフルプロやきゅう

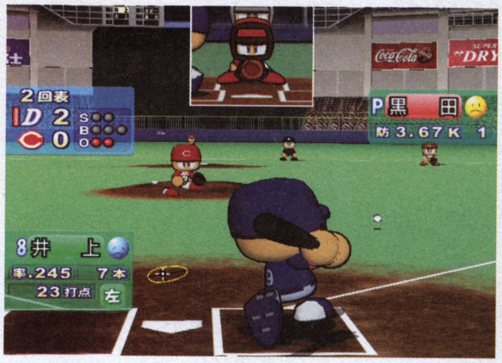
実況パワフルプロ野球10

ペナントモードが大きくパワーアップ

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	実況パワフルプロ野球10
発売元	コナミ
発売日	7月予定
価格	6980円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	ブロック数未定

新モード「ペナント&マイライフ」でプロ野球人生を体験

これまでのシリーズでは、好きな球団を選択してシーズンを戦うモードだったペナントモード。今回はこのペナントモードが大きくパワーアップ。名前も「ペナント&マイライフ」に変更された。球団の監督としてチームを育成し優勝を目指すペナントに対して、マイライフというのは、1人の選手となってシーズンをプレイするモードのようだ。自宅や車を購入したり、選手として契約更改に臨んだりといったことができるようで、プロ野球人生を体験できそう。



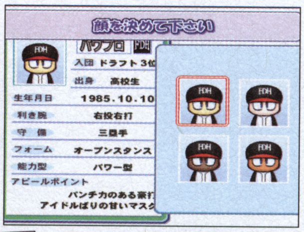
↑→今回新登場となる「マイライフ」では、サクセスモードのように自分の打席や登板イニングのみを操作するのだろうか

プレイヤーの分身となる 選手の作成

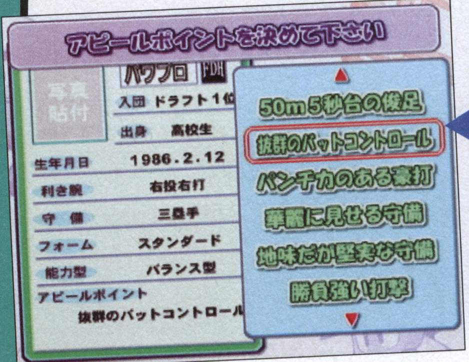
マイライフの主人公となる選手は新たに作成するだけではなく、サクセスモードで育てた選手を選ぶこともできるぞ。

↑サクセス選手で始めることができるというのは気になるところ

↑打撃フォームの選択



↑好きな顔色を選ぼう

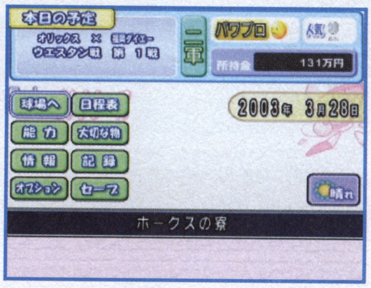


アピールポイントに注目してみよう

非常に多くの項目が用意されていることが伺えるアピールポイント。これらのキーワードは選手の能力にどの程度の影響を与えるのだろうか。

1軍レギュラーを目指せ スケジュール

まるでサクセスモードのようなスケジュール管理画面。画面を見る限りでは、最初は2軍からスタートするということなのか。



←その日の試合日程や、所持金などが表示されている

豊富な種類が用意された 住居、車の購入

一見、野球とは直接関係が無いように見える車や住居の購入。高価なものには何か特別な意味でもあるのだろうか。

←高級車や高級住宅はいったいいくらの値段が付いているのか

選手としての評価が決まる 年俸交渉

プロ野球選手として最も緊張するであろう契約交渉。自分の実績が直接数字に反映される、ごまかしのきかない場面だ。

←あまり考えたくないが、交渉が決裂してしまったらどうなるのか？

サクセスやアレンジなど、おなじみのモードもパワーアップ

シリーズでおなじみのサクセスやアレンジなどのモードもパワーアップ。サクセスモードはプロ野球新球団編になり新キャラも登場するもよう。アレンジモードではチーム名やチームマークが完全オリジナルのチームが作れるようになった。そして肝心の試合シーンでも、より野球らしくをテーマにモーションが大幅に追加される。選手データは、もちろん2003年度版最新のものが採用される。本作初登場となる選手の能力に注目したい。

↑画面右に注目。今回からスタメンに2軍の選手を起用できるようになった

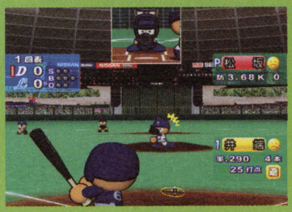
↑伝統の巨人－阪神戦。アメリカ帰りの豪腕伊良部の実力やいかに

←アメリカ大リーグから日本に帰ってきたオリックスのマック鈴木。低迷するオリックスの救世主になれるか

↑去年32本塁打を記録したアリアス。期待のパワーヒッターだ

打撃や捕球のモーションが大幅に増加

試合シーンでの打撃や守備のモーションが大幅に増加され、よりリアルな感覚で試合が楽しめるようになった。打撃では打った時のタイミングや打った位置、打席の左右など様々な状況に応じたモーションが追加され、それに対応する球の挙動も再現。守備でも捕球時の体勢や送球先によって送球が山なりになるなど、リアルに変化するようになった。

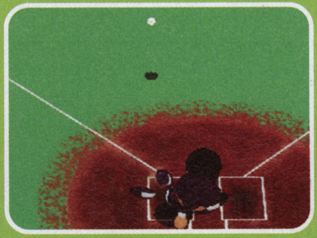


←松坂の球をとらえた

←大きく振った福留

より野球らしくなったモーション

↑ショート松井のジャンピングスロー。果たして間に合うのか



↑キャッチャーのブロックをたくみにかいくぐってヘッドスライディング

サクセスはプロ野球新球団編

今回のサクセスモードについて現在判明してるのは、まずプロ野球新球団編であること。プロ野球新球団というくらいだから目標はペナントレース優勝になるのだろうか。画面写真を見る限りでは「頑張パワフルズ」というチームが存在するのは確か。サクセスのタイトル画面からわかるのは、強力な新キャラが登場するらしいこと。どういう風に主人公にかかわってくるのか。ひょっとしたら主人公の永遠のライバル猪狩を超える存在になるのかもしれない。その他は猪狩兄弟をはじめ、矢部君や阿畑、あおいといったおなじみのキャラクタが登場するようで一安心。

↑やっぱり一番気になるのは新キャラの正体

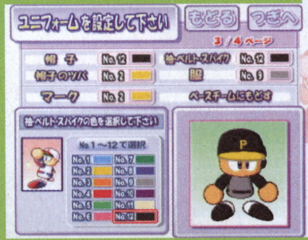
↑頑張パワフルズ以外にはどんなチームが登場するのだろうか

↑フォームの選択。フォームによってどんな違いがでるのか

チームマークやユニフォームを自由にエディット

選手の入れ替えがメインだったアレンジモードで、オリジナルチームが作れるようになった。ユニフォームやチーム名、チームマークが細かく設定できる。自分の好きな選手やサクセス選手を集めて夢の球団を作ろう。オリジナル球団はリーグ戦や対戦モードで使用可能なのだ。

↑→オーナー企業名＋チーム名が正式名称。それにあったマークにしよう



↑ユニフォームの色も細部にわたって設定可能。懐かしのチームを再現するのもいいかも

↑オリジナルチームは対戦でも使用可能。友達とどんどん対戦しよう

©2003 Konami Computer Entertainment Osaka (社)日本野球機構公認 (社)全国野球振興会公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ11球場公認＋札幌ドーム公認

いろんなジャンルのボンバーマンがここに集結！

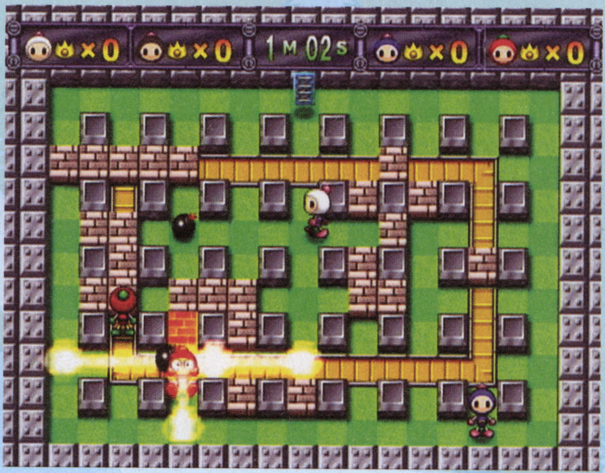
本作には、これまでにさまざまなジャンルで発売された『ボンバーマン』が、1本のソフトの中に収録されている。スタンダードなバトルから、パズルゲームまで幅広い『ボンバーマン』を楽しむことができるのだ。さらに、今回紹介する以外にもゲームは存在しているらしい。

ボンバーマンバトル
おなじみの爆弾対戦バトル

当然、ボンバーマンからシリーズに受け継がれたいつもの対戦バトルも収録されている。いろんなルールや、ステージを選んでバトルだ!!

←バラエティ豊かなルールがある

新ルールも追加！

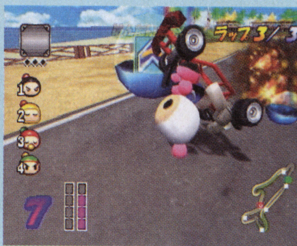


←いつものボンバーマンだ。お邪魔キャラを登場させたり、ステージの仕掛けを利用したりと、バトルを盛り上げる仕掛けはいろいろと用意されている

ボンバーマンカート
カンタン操作の本格カートレース

カートやレーサーによってさまざまな特徴のあるカートにのって、1位を目指すレースゲームだ。もちろん、タダのレースじゃない。ボンバーマンの標準装備ともいえる爆弾を使った妨や、コース上のアイテムを使っての け引きもある。さまざまな手段を使 て最速を目指すのだ！

↑白熱のデッドヒート!! ブッちぎれっ！



↑いろんな手段での妨害を乗り越えろ!! ス ードだけではなくライバルにも注意だ

最速を目指せ！

↑爆弾やミサイルを食らうと派手に爆発!! 妨害に屈することな ゴールを目指し駆け抜けるのだ！

「爆ゲー」のつまったテーマパーク開園

BOMBERMAN LAND 2
ゲーム史上最大のテーマパーク

アトラクション爆盛り！

これまでなかったゲームも

↑ボンバーマンが、なぜかダンジョンでブーメランを…。新しいタ プの『ボンバーマン』なのか!?

いきなり『2』からGCに登場したこのゲームは、かつてPSで発売された『ボンバーマンランド』に、より多くのアトラクションをつめ込んだパワーアップ版!! 楽しみの増えたテーマパークですべてのアトラクションの制覇をめざすのだ。

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ボンバーマンランド2 ゲーム史上最大のテーマパーク
発売元	ハドソン
発売日	今夏
価　格	5980円
ジャンル	バラエティ
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	5ブロック
備　考	GC-GBA通信ケーブル対応

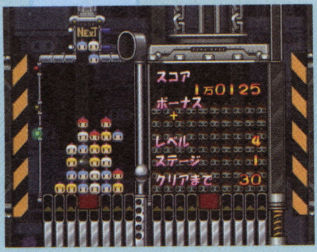
 ©2003 HUDSON SOFT

ぱにっくボンバーマン

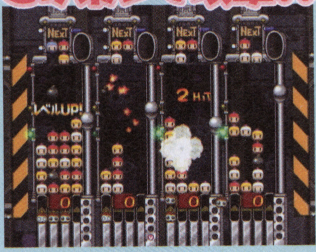
そろえて消していく落ちものパズル

縦、横、斜めに3個以上同じ色をそろえてボンバーマンを消していく、落ちものパズルゲーム。対戦時には、相手の妨害が可能だ。

同じ色をそろえて こげボンで攻撃!!



↑次々に落ちてくるコマの色をそろえよう

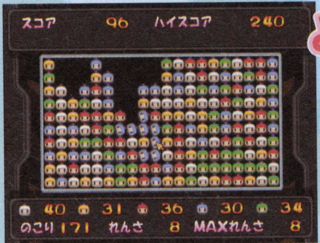


↑対戦プレイでは、相手にこげボンを送り込み妨害ができる。どんどんやろう

さめがめ

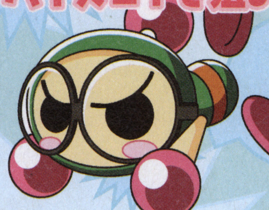
並んだコマを消していく頭脳的ゲーム

同じ色が2つ以上くっついていると消すことのできるコマを、できるだけ多く一気に消して、得点を競うゲーム。じっくりと考えて消していかないと、コマがたくさん残って結果的にはあまりよい点数が出ないこともあり、かなりの思考能力が必要とされるゲームなのだ。



↑配色をよく見て、何手先に大きく消すポイントがあるかを見極めて消していくのだ

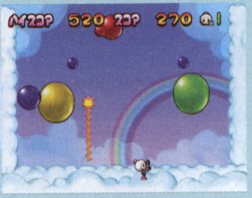
よーく考えて ハイスコアを狙おう



ボンバーマンランド

ランド内にあるいろんなアトラクション

ボンバーマンランド内では、さまざまなアトラクションゲームを楽しむこともできる。さらに、ランドのいたるところで、いろいろなイベントに出会うことができるのだ。イベントやアトラクションをクリアするといいことが…。



←ビームを撃って風船の標的を狙うアトラクション。よく狙って発射!

アトラクションや イベントがある

←お祭りの夜店のような射的。流れてくる的を狙って矢を放て!! これ以外にもいろいろなアトラクションやイベントがランド内には満ちている

125個のピースを集めてテーマパークを制覇しよう

ランドは、緑豊かなグリーンゾーンや、水に囲まれたお城が特徴のブルーゾーンなどのゾーンに別れており、それらのゾーンに散らばっている125個のピースを集めるのが最大の目的だ。

➡ゾーン内にはいろいろなイベントが仕掛けられている。くまなく探そう

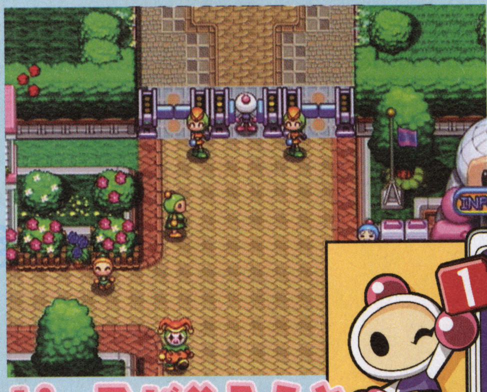
←特徴的なゾーンを行き来しながらピースを探すのだ

いろんなゾーンを探索しよう!

ピースはイベントや アトラクションをクリアしたあかし

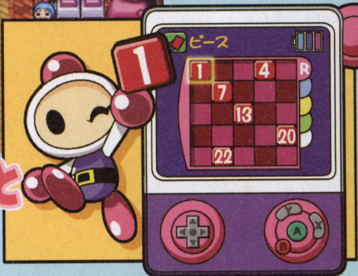
ピースはアトラクションやイベントをクリアするごとに手に入り、集めていくことで、今までいけなかった場所へ行くことができるようになる。

ピースをゲット



←ゲートなどの行く手を阻んでいたものがなくなり、行ける場所、遊べるゲームが増える

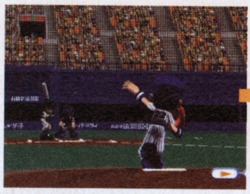
←↑アトラクションやイベントをクリアするとピースが手に入り、マスが埋まっていく



ピースがそろうと ゲートが開く

選手村で遊びながらオリジナル選手を育成

「選手村」は、ゲームキューブ版オリジナルの新モード。ペナントレース（140試合時のみ）の試合のない日、この選手村で2軍選手を育成できるのだ。育成といっても堅苦しいものではなく、村の中でいろいろと遊んでいるうちに、自然とスキルアップするというもの。カードを使ったり、建物を増やして村を大きくしながら、選手を育てていこう。140試合のペナントレースを戦いながら、自分だけのオリジナルチーム作りが楽しめるぞ。



➡140試合のペナントレースをプレイすると…

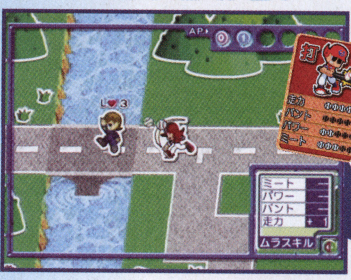
試合のない日に

⬅試合のない日に、選手村で2軍の育成ができる

ペラペラキャラとカードの世界 選手村

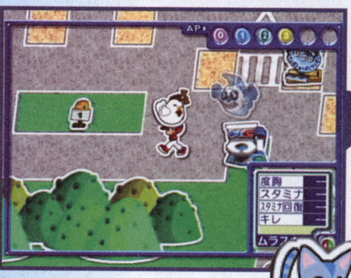
本来のポリゴンの画面から一転し、選手村はペラペラのキャラと建物が並ぶポップな画面だ。この村で重要になるのが「カード」。カードは投・打・守の3種類があり、選手をスキルアップさせたり、村を大きくするのに使うのだ。

ボールをぶつけろ！



➡選手村のキャラにボールをぶつけると、カードを落とすことがある

キャラを投げろ！



⬆村の中では、歩いているだけで走力がアップ！ またボールやペット、仲間を投げると、肩の力が上がるぞ

建物を増やしレベルアップ！

⬅建物を増やすことで、村がレベルアップ。スキルポイントがもらえるぞ

手にしたカードでスキルアップ！

⬅選手村のあちこちで手に入れたカードを使い、選手をスキルアップさせよう

最強チームを作り、ナムコスターズに挑戦だ！

ファミリースタジアム®2003

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ファミリースタジアム2003
発売元	ナムコ
発売日	5月30日
価 格	6800円
ジャンル	野球ゲーム
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	14ブロック
備 考	GBAケーブル対応

野球ゲームの代名詞「ファミスタ」シリーズ。その最新作『2003』の発売日が、いよいよ5月30日に決定！ 今回の続報では、今作オリジナルの新要素「選手村」についてレポートしよう。さらにおなじみ「ナムコスターズ」が登場することも判明したぞ。

©2003 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED
(社)日本野球機構公認 フランチャイズ11球団公認・札幌ドーム公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 ※画面は開発中のものです。

ミニゲーム、イベントでスキルをアップさせよう

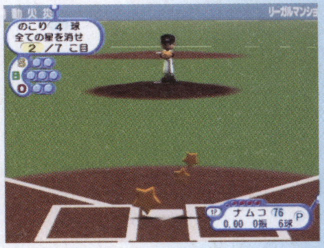
カードを使ったり村を大きくする以外にも、選手をスキルアップさせる方法はいろいろある。年に数回現れる「村長」にカードを渡したり、各地にいるスカウトマンの課題に挑戦するなど、さまざまなイベントをこなすことだ。選手村で発生する代表的なイベントをいくつか紹介しておこう。

↑村長にカードを渡すと、新しいスキルがもらえる

課題に挑戦 エンカウント野球

スカウトマンに話しかけると、エンカウント野球に挑戦できる。「10球以内にホームランを打て」などの課題が出され、クリアすればスキルポイントがもらえるというミニゲームだ。スカウトマンのレベルが高いほどクリア時のポイントも多くなるが、課題も難しくなってくる。実戦練習にもなるので、育成しながら自分の腕を磨くこともできるのだ。

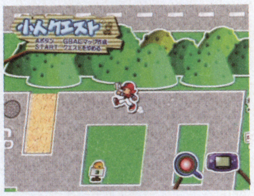
↑選手村を歩いているスカウトマンに話しかけると、エンカウント野球開始！



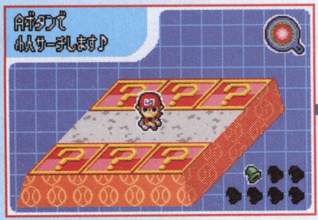
↑これは分裂する的にボールを当てる課題。正確なコントロールが求められるぞ

GBAとつなげて 小人クエスト

選手村モード中に、GBAケーブルでGBA本体を接続すると遊べるようになる。村中に隠れた7人の小人を捕まえることで、さまざまな特典を獲得するミニゲームだ。GBAの画面を見ながら、うまく小人を探し出そう。



←小人クエスト中のGC側の画面。右下に謎の虫メガネが



↑GBA側の画面。なにやら怪しい場所が…

↑小人を発見！ 7人全員を捕まえろ！

選手を合成？ スキルミキサー

選手村にいる悪魔「スキルミキサー」に話しかけると、2人の選手を合成し、新しい選手を作れる。

↑2人の選手をスキルミキサーに預けると、悪魔合体洗濯機で合成してくれる

←新しい仲間が誕生！ 今後ともよろしく…

新生ナムコスターズ参戦で試合もさらに白熱！

ナムコの野球ゲームではもはや恒例、歴代ナムコキャラによる「ナムコスターズ」。新メンバーを加え、今作も登場！

←ナムコスターズはエキシビションなどで使用可能。ペナントレースでは使えないぞ

本拠地はクロノアスタジアム

↑ファンタジー風のスタジアム。観客席の代わりにお花畑がある。両翼はやや狭めだ

もちろん1番「ピノ」

➡ナムコスターズの1番といえばピノ。あの超俊足は今作も健在か？

➡これがナムコスターズのメンバー。和田どんはこれが初のメンバー入りか？

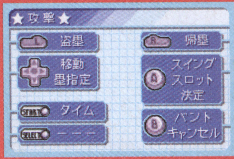
GBAをつなげておくと…

試合中にGBAを接続し、コントローラとして使っていると、画面に操作説明が出る。初心者でも安心の機能だ。また接続しておくと、選手交代時や7イニング目にスロットを回せるぞ。

スロット

←選手交代時やラッキー7にスロットを回せる。スロットの結果によって調子が変動する

操作説明



←GBAをコントローラとして使うと、画面に操作説明が出る。わざわざ説明書を見ないで済む

晴れた日はGBアドバンスを

ボクらの太陽™
太陽アクションRPG

GBアドバンス			
タイトル	ボクらの太陽	ジャンル	太陽を手にしたゲーム
発売元	コナミ	プレイ人数	1～4人
発売日	7月17日予定	備考	太陽光センサー搭載
価格	4980円		

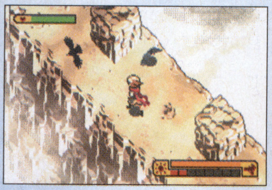
コナミが誇るクリエイター、小島監督が初めて取り組むGBAタイトル『ボクらの太陽』(略して『ボクタイ』)の続報が到着！ ヴァンパイアに支配された世界を人類の手に取り戻すために、ヴァンパイアハンターの主人公が大活躍するアクションRPGだ。でも、普通に戦いを挑んでも強大な力を持つヴァンパイアには歯が立たない。ダメージを与えたり、敵を倒すためには、カートリッジに付いている太陽光センサーで太陽の光を集める必要があるのだ。史上初、外で遊ぶと強くなる主人公の誕生だっ!!

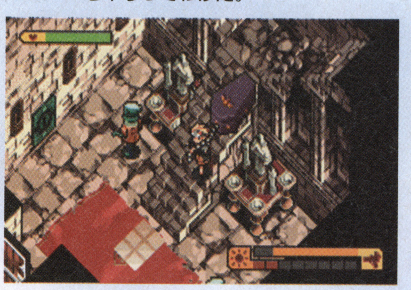
↑→太陽の光がイチバン集めやすいのは、晴れている日だよね。攻略のために、天気予報とにらめっこする日々が始まりそうな予感が…

自然とともに戦おう！

太陽光センサーでパワーを集めよう！

ゲームのカギをにぎるのが、カートリッジに付いている太陽光センサー。この装置が太陽の光を感知すると、主人公のジャンゴが持っている銃のエネルギーがどんどん貯まっていく。もちろん太陽の光が強ければ強いほど、銃のパワーもアップしてヴァンパイアを倒しやすくなるのだ。しかも、エネルギー充電はプレイ中、リアルタイムで行われる。つまり、太陽が出ている昼間はガンガン進むけど、雲が出てくるとパワーダウン、雨が降ったり夜になると敵を倒すのが大変になっちゃうってわけだ。



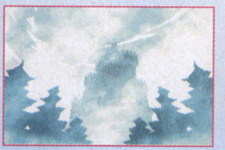


↑→太陽光は貯めておくこともできる。雨の日や夜遊びたい場合は、太陽が出ているときに光を貯めておいて、そのパワーを利用しながら進めればいいのだ

リアルタイムに進行する物語

太陽光センサーに加えて時計機能も搭載。プレイしている季節(月日)や時間帯、地域などによってゲーム内の時間も変化するぞ。夜になるとゲームの中でも夜になり、昼間は隠れていた敵も外に出てくるのだ！

朝～昼 GOOD!



↑実際に太陽が出ている昼間の時間帯は、「ボクタイ」の世界も明るい。天候が晴れなら銃のパワーも上がるから、攻略速度も上がりそうだ。もし外が雨で暗くても、ゲーム内は明るいままだから、普通に戦えるかも!?

夕方 急げ急げ！

↑夕方になると「ボクタイ」の中もあかね色に染まり、敵の動きも活発になってくる。戦えなくなっちゃうわけではないけど、銃のパワーも下がってくるから、できるだけ早めにセーブすることをオススメするぞ

夜 ピンチ！

↑太陽の光が届かない夜は、モンスターたちの世界。ボスのヴァンパイアはもちろん、配下も昼間とは違う場所にいたりするのだ。太陽光のストック(貯金)が十分残っていないと、プレイはキビシイかも…

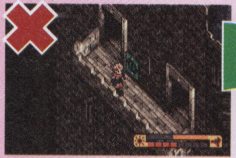
ヴァンパイアに支配された地球を取り返せ!!

ジャンゴが冒険するのはヴァンパイアに支配され、恐怖と闇に閉ざされた世界。この地を再び平和な光で満たすため、ひとり戦いを挑むことになるのだ。「ボクタイ」では、ヴァンパイアが住む城(ダンジョン)のひとつひとつが一章の物語になっている。最初のヴァンパイアを倒すと、次の城に進めるようになるのだ。すべてのダンジョンを攻略したとき、世界は人類の元に還ってくる！

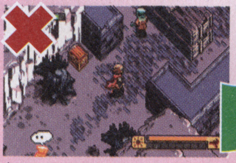
↑「ボクタイ」のシンボル的存在がこの太陽樹だ。天に向かって伸びる巨大な幹、がっしりと力強い枝、美しい緑色の葉の一枚一枚、その間から地上に射す太陽光…。そのすべてが太陽の、自然の大切さを物語っているぞ

天候に合わせた戦術を!!

晴れた日の昼間は確かに有利に戦えるけど、曇った日や雨の日、夜だって遊べないわけじゃないぞ。天候や時間帯に合った楽しみ方があるのだ。



↑外が曇りでも太陽の光はゼロにはならない。地道に進めよう！



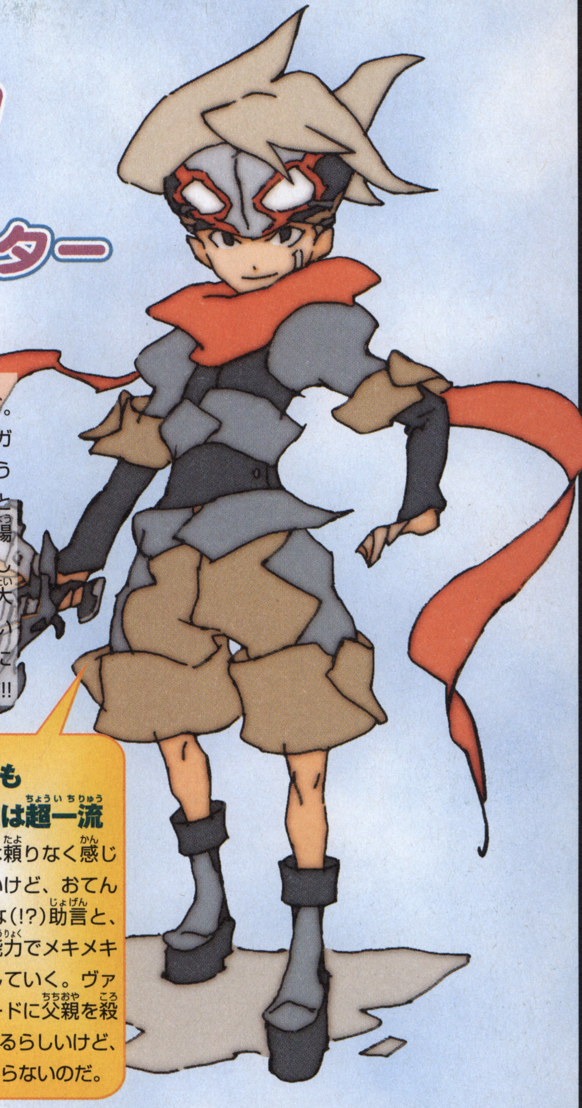
↑雨の日や夜は辛いけど、逆境をあえて楽しんじゃえばいい…!?

晴れたときにパワーを貯めよう

↑晴れた日のお昼に太陽が降り注ぐ外でプレイするのがイチバン!! 今のうちに太陽光を集めておこう

 ©2003 KONAMI

持って出かけよう!!



ヴァンパイアハンター ジャンゴ誕生!!

人々から「太陽少年」と呼ばれている主人公のジャンゴ。人類唯一の希望の星として、太陽光をパワーに変える銃、ガン・デル・ソルを手にヴァンパイアたちと戦っていく。もうひとり(?)は、駆け出しのジャンゴにアドバイスを送り、ともに戦ってくれる太陽の使者・おてんこさま。ふたりと太陽の力で、全てのヴァンパイアを退治するのだ！ …と勇ましいことを言ったけど、道中の敵をすべて倒していくのは超大変。特にエネルギーが少ないときや敵がパワーアップしている夜は、敵に見つからないよう隠れながら進むことも重要になってくる。ムダな戦いは避けるのがホンモノの勇者なのだ!!

ちょっと口うるさい!?

ジャンゴのよきアドバイザーなんだけど、どうもひとこと多い気もする太陽の使者様。そんなに言うなら自分で戦えばいいのに…!?

こう見えても腕は超一流

初めのうちは頼りなく感じるかもしれないけど、おてんこさまの的確な(!?)助言と、何より天性の能力でメキメキと勇者に成長していく。ヴァンパイア・ロードに父親を殺された過去があるらしいけど、詳細はまだわからないのだ。

ふたりの連携プレイで迫る敵をぶっ飛ばせ!!

⬆➡太陽光を利用する独特のシステム、時間帯によって変化が求められるゲーム進行、謎の多いヴァンパイアやモンスターたち…。ジャンゴ(プレイヤー)が覚えるべきことは山ほどあるけど、何でも知っているおてんこさまのアドバイスがあれば大丈夫。たくさん話しかけてくれる第一章で、「ボクタイ」の基本を覚えちゃおう！

太陽銃は自由にカスタマイズ！

ヴァンパイア退治に欠かせない武器、ガン・デル・ソルはパーツを入れ替えることで性能が変化するぞ。パーツを替えたら実際の戦闘で能力を確認しながら、いろんな組み合わせを試してみよう。最強の銃を目指してパーツを集め、自分だけのオリジナル銃にカスタマイズしていく楽しみもあるのだ。

敵に合わせる…!?

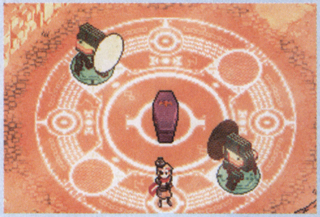
カスタマイズの目的は…見た目もあるけど、やっぱりモンスターやヴァンパイアを効率よく倒すことだよね。ガン・デル・ソルは、パーツがひとつ違うだけでもぜんぜん違う能力を発揮するから、実戦で使いながら各敵にベストな組み合わせを探っていこう。

⬅同じ銃でも太陽光の量によって能力が変化したりするのかな？

➡一撃必殺の威力に賭けるか、それとも確実な命中率を重視するか…。

捕らえたヴァンパイアをやっつけろ!!

城内を進み、ついに出会ったボス、ヴァンパイア・ロードを倒したら、棺桶に閉じこめよう。…でも、まだ終わりじゃない。パイルドライバーと呼ばれる特定の場所に運んで行き、集めた太陽光で焼却しなきゃいけないのだ。それが無事に終わると、次の章に進めるようになるぞ。



⬆不思議な模様が描かれた広場と太陽光を照射する2台の機械。パイルドライバーに到着だ

ヴァンパイアロードには太陽光がイチバン!!

⬆太陽光がないとパイルドライバーを起動できない。雨の日や夜はトドメを刺せないぞ

⬅十分な太陽光が集まったら、照射開始！ にっくきヴァンパイア・ロードを灰にするのだ!!

ずっと雨の日が続くと…

やっとの思いで捕まえたヴァンパイア・ロードだけど、雨が続いたりしてパイルドライバーを照射できずにいると逃げられちゃうぞ。

Castlevania™ キャッスルヴァニア
暁月（あかつき）の円舞曲（メヌエット）

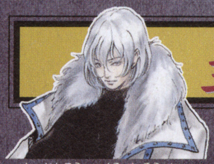
GBアドバンス

タイトル	キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲	ジャンル	アクション
発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
発売日	5月8日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5800円		

全てが生まれ変わった新生「キャッスルヴァニア」

2035年の日本へ舞台を移し、主人公もごく普通の高校生と、従来のシリーズとは一線を画す意欲作「暁月の円舞曲」。主人公の武器がムチではなかったり、経験値を貯めてレベルアップするなど、ゲームシステムも生まれ変わっている。特に、倒したモンスターの魂を宿すことで様々な攻撃をくり出すタクティカル・ソウルは要チェック！　入手した特殊な武器を、敵のタイプや地形に合わせて切り替えながら戦っていくのだ。「キャッスルバニア」の新境地、今回も新情報満載でお届けしよう。

主人公・蒼真の秘められた能力とは!?



主人公の来須蒼真は、ドラキュラ退治専門のヴァンパイアハンターではなく、ごく普通の高校生(と本人は思っている)。でも、なぜかモンスターの魂を宿して自分の力にできたり、ナイフやオノといった武器を自在に操れるけど…。そんなフツウの高校生の力を再確認しておこう。

➡突然の事態にも関わらず、冷静にモンスター軍団をやっつけちゃう！

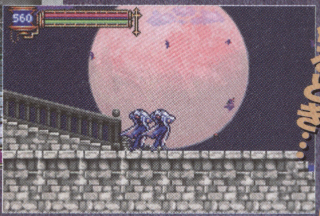
⬅敵の能力を身につけてパワーアップ。コレ、普通とは言えませんな

タクティカルソウル 強大な力を使いこなせ!

敵を倒すと魂が手に入ることがある。その魂を装備(？)すると、特殊なアクションが行えるようになるのだ。魂には、強力な攻撃手段のバレット、守備保護系のガーディアンなど、全部で4つのタイプがあるぞ。

倒したモンスターの魂が宿るとき…

⬆メイン武器だけでは苦戦する相手には、バレットタイプがオススメ



⬇バックダッシュなどの特殊アクションもタクティカル・ソウルの一種

武器&防具 敵のタイプに合わせろ!!

最初はナイフしか持っていない蒼真だけど、倒したモンスターが落としたり、城内で新しい武器を発見すると装備を変更できるようになるぞ。遠くから攻撃してくる敵にはリーチのあるランス、HPの高い敵には攻撃力の高いオノというように、武器をチェンジしていこう。防具も強力なものを見つけたらすぐ変更するのだ。

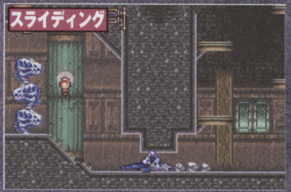
➡接近戦はダメージを受けやすい。できるだけ遠くからアタックしよう

⬅武器も防具も見つけたらすぐに替えてみて、数値の変化をチェック！

アクション 城内をくまなく探索!

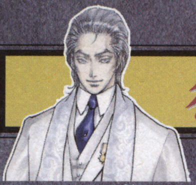
最初は行けない場所や取れないアイテムがあってもノープロブレム。先へ進むと2段ジャンプやスライディングといった新アクションが使えるようになるから、それらを入手してから戻ってくればいいのだ。

⬅城内をくまなく回るには欠かせないアクションだ



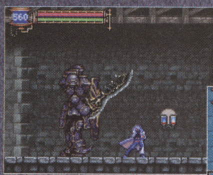
⬅それっぽい場所があったらマップで確認しておこう

©1986 , 2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo



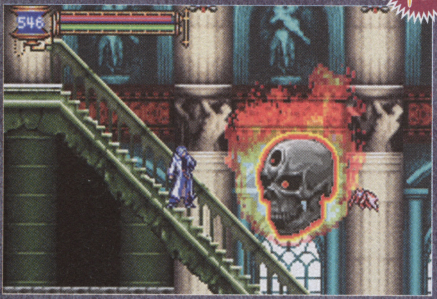
行く手を阻む凶悪モンスター群!!

ドラキュラ城内には、ホラー映画顔負けのグロいヤツから愛嬌たっぷりのものまで、じつに多くのモンスターが生活(?)している。彼らに共通するのは、蒼真が近づくと例外なく襲ってくること。攻撃手段もゾンビのように突撃してきたり、持っている武器を振り回したり…。中には石化や毒など、イヤらしい攻撃をするものもいるのだ。もちろん、攻撃を受けるとHPが減って、ゼロになると倒れちゃうから、応戦しないとダメだぞ。「キャッスルヴァニア」では「肉を切らせて骨を断つ」ではなく「先手必勝!!」が基本なのだ。



⬆移動パターンと攻撃をくり出すタイミングを覚えれば、ノーダメージで倒せるはず

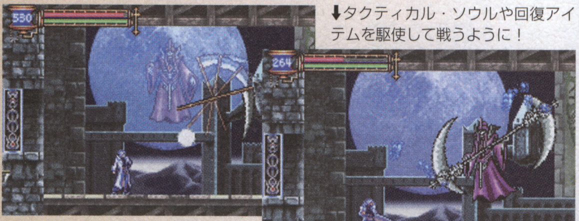
⬆装備している武器が弱いと一撃では倒せない。ヒット&アウェイ戦法が有効なのだ



⬆蒼真の何倍もあるような巨大なモンスターも登場。動きをよく見て対応していけば大丈夫…なんだけど、やっぱり恐い!!

BOSS 死神

シリーズでつねに強敵、時には最強の敵としてラスボスより恐れられてきた死神。「暁月の円舞曲」でも、ある部屋で蒼真のことを待ちかまえているぞ。そして…今回も恐ろしく強いのだ！



⬇タクティカル・ソウルや回復アイテムを駆使して戦うように！

⬆出会いは突然にやって来る。できれば対面したくなかったんだけど…

BOSS バロール

見た目のインパクトでは死神にも劣らないバロール。こちらもボスとして、城内の一室で待っているぞ(というより動けない)。その一撃は、堅い鎧を着ていても大ダメージ確定。苦戦必至なのだ。

デ、デカッ!!

⬅⬇画面の半分に迫ろうかという巨大な体。あまりにも大きすぎて上半身しか見えないのだ。攻撃をかわしつつ腕に飛び乗って、弱点の顔を攻撃しよう

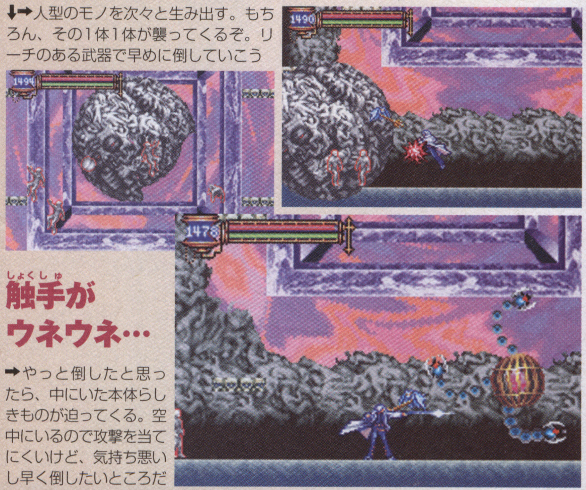
⬅目がキランと光ったら要注意。床一面を炎で包むレーザー攻撃が飛んでくるぞ。2段ジャンプでかわせ！

全体攻撃!?

BOSS レギオン

キモチ悪さではバロールの上を行くグロ系のボス、レギオン。一度倒しても別の形態になって襲ってくるので、最後まで気の抜けないバトルが展開するぞ。死神同様、回復手段を忘れずに！

⬇➡人型のモノを次々と生み出す。もちろん、その1体1体が襲ってくるぞ。リーチのある武器で早めに倒していこう

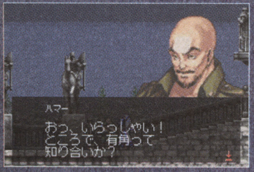


触手がウネウネ…

➡やっと倒したと思ったら、中にいた本体らしきものが迫ってくる。空中にいるので攻撃を当てにくいけど、気持ち悪いし早く倒したいところだ

味方？ハマー登場

城内のとある部屋で出会うハマーは、密命を帯びてやって来た軍人さん。でも、城やモンスターの姿を見て任務を放棄、武器商人として蒼真に協力してくれるのだ。



⬆➡店の場所はスタート地点。回復アイテムをまとめ買いしておこう

月に来て商売に目覚めた男!?

ついに決定!! うれしい予約特典は超美麗アートワーク!!

『キャッスルヴァニア』を予約すると、超お得な特典が手にはいるのだ！ 今回は…前作に引き続きキャラクターデザインを担当している小島文美さんのアートワークだ！ 繊細な線で描かれた蒼真や弥那、グラハムらのイラストは必見だぞ。

小島文美ワールド!!

ただのキャラゲーだと思っている人は必見！

編集部一の格闘ゲーマー 和尚の『NARUTO』の評判って本当なの？

3D格闘ゲームとしての完成度を徹底検証

NARUTO -ナルト- 激闘忍者大戦！

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	NARUTO-ナルト- 激闘忍者大戦！
発売元	トミー
発売日	4月11日
価格	6800円
ジャンル	忍者対戦格闘
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	2ブロック

編集部でやたらと評判がいいこの作品。アニメキャラそのままに3D化されたナルトたちが、大迫力のバトルを繰り広げている画面を見ると、面白そうに見えてくる人も多いだろう。しかし、具体的にどこがどう面白いのかよくわからない。そんな疑問に答えるために、格闘ゲームと聞いたら黙っていられないわたくし、和尚が格ゲーとしての面白さの正体に迫ります。

検証1 どんなゲームなの？

3すくみが基本の格闘ゲーム

攻防の基本は、他の一般的な格闘ゲームと同じで攻撃、ガード、投げの3すくみ。本作には多彩な技があり、コンボも簡単なので、攻撃を中心に試合が展開する場合が多い。その中で相手が攻撃してきそうだなと思ったらガード、攻撃を警戒してガードするなと思ったら投げを狙っていくのだ。

↓お互いに攻撃することで試合が始まる

技の相性

↑相手に密着しないと投げられない。ガード崩しが目的なので、投げ自体のダメージは低め

↑相手の攻撃をガードしたあとは攻撃のチャンス。攻防が入れ替わる瞬間だ

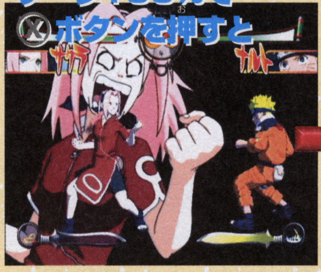
検証2 技のコマンドは難しくないの？

ボタン1つで多彩な技が出せる

Aボタンだけで出る基本忍術と、Bボタンだけで出る基本打撃に加えて、各キャラクターは8つの特殊技と1つの奥義をもっている。十字ボタンの1方向とAかBボタンを押せば、さまざまな特殊技が出せるぞ。奥義はチャクラゲージが満タンのときに、Xボタンを押すだけでいいのだ。

↑サスケの「火遁・豪火球の術」。十字ボタンの前とAで出せるぞ

↑基本打撃は地味だが、ここから簡単にコンボがつながるので重要



↑→奥義の特徴はガードできないこと。ただ相手の攻撃には弱いので、投げのような使い方になる

検証3 コンボが簡単って本当？

ボタンを連打するだけでもOK

格闘ゲームの華であるコンボ。ただし、最近の格闘ゲームでは難しいコマンドやボタンの入力を求められることが多く、誰もができるというものではなくなっている。しかし本作ではAボタンやBボタンを連打するだけで連続攻撃を出すことができ、誰でも簡単にコンボの爽快感が味わえるのだ。同じボタンの連打以外にも、キャラごとに豊富なコンボが用意されているので、慣れてきたらいろいろなコンボに挑戦してみよう。

Ⓑボタンを押していくだけで6HIT

↑→ナルトのコンボは単純だが強力。相手の体力の3割近くを奪う

©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ
©2002 TOMY

検証4 多彩な技なんてガードできるの？

→オートでガードできるので安心

ボタンを何も入力していなければ、相手の攻撃を自動的にガードしてくれる。このためプレイヤーは攻撃のタイミングをうかがうことに専念できるのだ。ただし、自分が攻撃を出したあとのスキに攻撃されたり、投げや奥義で攻撃されたりといった場合はオートガードでもガードできない。

↑空中で攻撃を受けた場合でも問題なくオートガードしてくれる

↑本作ではガードに立ち、しゃがみなどの種類がないのだ

検証6 簡単なので奥が浅いのでは？

→上級者向けの技や駆け引きもある

相手の攻撃を受け止めて反撃するいわゆる「当て身技」や、姿勢が低くなる攻撃で相手の攻撃を空振りさせてカウンターを狙ったりなど、テクニカルな駆け引きもある程度楽しめるようになっているぞ。

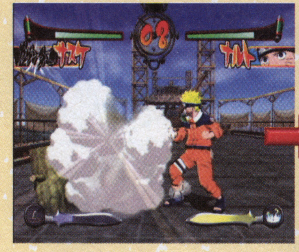
↑足払いのようなモーションの技は、姿勢が低くなるので相手の技をかわしやすい

➡ナルトの「お色気の術」は当て身技。攻撃を受けると即座に反撃する

検証5 ダメージ中でも反撃できるって本当？

→ボタン1つで変わり身の術が発動

コンボが簡単にできるということは、逆にコンボを受ける機会が多くなるのも確か。そんな場合でもあきらめるのはまだ早い。チャクラゲージを70％消費するが、RかLボタンを押せば変わり身の術で反撃できるのだ。



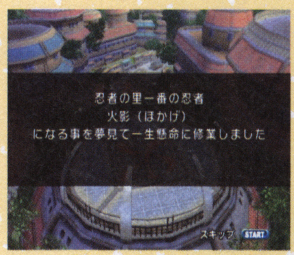
↑相手のコンボを食らってしまっても、あわてずにチャクラゲージを確認

➡70パーセント以上あるようなら、すかさず変わり身で反撃だ

検証7 原作を知らなくても大丈夫？

→ストーリーモードでお話が楽しめる

ストーリーモードでは原作の序盤のエピソードを再現。ナルトたちの忍術アカデミー卒業から、最初の強敵ザブザとの戦いまでが描かれる。原作を知らなくても、ナルトたちのことを理解できるようになっているのだ。



↑まず最初にストーリーの大まかな流れが説明される

➡ナルトとサスケとサクラの3人は共にアカデミーの卒業試験を受けることになる

●●●編集部を代表する初心者に体験プレイしてもらいました●●●

気づいたら格ゲー歴10年でした **和尚**

必殺技は波動拳も出せない **マッスル**

3D格闘はよくわかりません **かややん**

和尚（以下和） というわけで、編集部の格ゲー初心者かややんさんと、超初心者マッスルさんに体験プレイしてもらいました。

かややん（以下か） 格ゲーなんて久しぶりだねぇ。

マッスル（以下マ） 全くだ。

和 それで2人ともどうでしたか？

か コンボが簡単なのはいいね。1つでもコンボを覚えれば一気に面白くなるよ。

マ 確かに。だがワシはコンボを決めるよりも、決められる回数のほうが断然多かったがな。

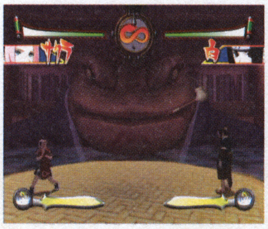
和 そんなときは「変わり身の術」を使うんですよ。チャクラゲージが70％必要ですが、ダメージを受けているときにRボタンかLボタンを押せば脱出して反撃します。

マ なるほど変わり身の術か。これでコンボも怖くないぞ！

か あと個人的に気になったのが、奥義がちょっと地味じゃないかってこと。

和 そうですか？

マ 地味かどうかはともかく、当てにくいのは確かだな。適当に出したんじゃ、相手の攻撃にアッサリ潰される。



←蝦蟇の間での戦い。自来也にも登場して欲しかった…

和 その代わりガード不能なんですよ。奇襲に使うか、コンボに組み込むのがいいと思います。

か 奥義は奥の手ってわけだね。

マ それにしても、初心者同士でもすぐに遊べるというのはいいな。

か みんなで集まってパーティゲームのように楽しめるからね。

和 もうちょっとキャラの数が多かったら言うことなしだったんですが…次回作ではぜひアンコを！

かとマ またマニアックな…

NARUTO -ナルト- 忍術全開!最強忍者 大結集

話題のGC版に続いて登場する GBA版は横スクロールアクション

GC版の『NARUTO-ナルト-』は格闘ゲームだったが、GBA版は手軽に遊べる2Dアクション。アニメで活躍中のキャラが総登場し、ストーリーを盛り上げるぞ。

GBアドバンス			
タイトル	NARUTO-ナルト- 忍術全開!最強忍者 大結集	価格	4800円
発売元	トミー	ジャンル	アクション
発売日	5月1日	プレイ人数	1人用

ナルトやサスケを操作して火影の待つゴールを目指せ

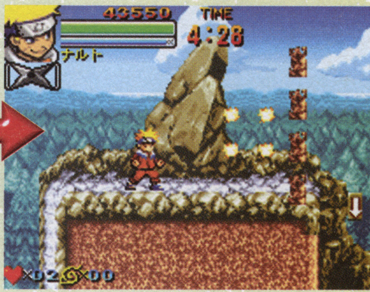
忍術アカデミー恒例のサバイバル演習が始まる。プレイヤーはナルトやサスケと共に木ノ葉隠れの里をあげての妨害を乗り越え、無事火影の待つゴールにたどり着かなくてはならない。ステージは草原や森、洞くつなどバラエティに富んでおり、各ステージにはさまざまな仕掛けが待ち受ける。また、ステージに隠れているサクラを発見すると体力を回復してくれるのだ。

⬅⬆戦いで負った傷を癒してくれるサクラ。ただし、間違えて攻撃すると大変なことに

多彩な忍術や忍具を駆使せよ

忍具は主に遠くの敵を攻撃するために使うもので、手裏剣やその強化版のクナイ、上下2方向を攻撃できる千本がある。火遁や土遁、雷遁などの忍術は巻物を使って覚える。敵への攻撃にはもちろん、枯れ木や壁といった障害物を破壊したり、やわらかい土を掘って地下にもぐったりできるのだ。

雷遁



⬆➡行く手を阻む壁を発見。こういうときは雷遁を使って壁を破壊せよ

ステージの最後に待ち受けるボス

VSザブザ

⬆霧隠れの鬼人ザブザ。彼が繰り出す「水遁大瀑布」は超強力

VSキバ

⬆ナルトのライバルの1人キバ。忍犬赤丸とのコンビネーションは抜群だ

火遁

⬆敵を攻撃したり、枯れ木を燃やしたりと忍術の用途は幅広い

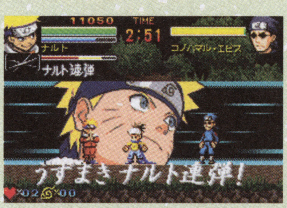
クナイ

⬆離れた敵を攻撃する場合に重宝するクナイ。同じ飛び道具の手裏剣より強力

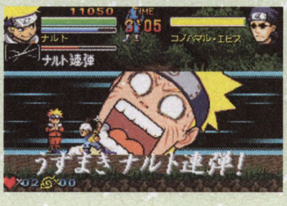
チャクラをためて超必殺技を決めろ

戦闘中に徐々にたまるチャクラを消費して強力な必殺技を使うことができる。おなじみのうずまきナルト連弾や影分身の術をはじめ、ハーレムの術のようなギャグ技まで用意されている。

⬅ナルトの大技うずまきナルト連弾が決まった!



⬅迫力のカットイン



⬅必殺技を失敗することも

原作のさまざまな名(迷?)シーンを再現

特定の敵に決まった技を使うなどして条件を満たすと、原作の名(迷?)シーンがよみがえる。例えば、普通に戦うと手強いエビスにハーレムの術を使うと、一撃でエビスを倒すことができる。このほかにもさまざまなシーンが再現されているので原作ファンは必見だ。

⬆➡普段は厳格な教師であるエビスも、お色気の前には形無し

©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ
©2002 TOMY

学校法人ニンドリ学園

10万馬力だ 鉄腕 ニンドリャー♪

（群馬県／翠緑悠さん）

いやもー。ね、ホントに今回は合併号だったハズなんですよ、うん。でも、あんなにスッゴイ付録がつくんだから、休むわけにもいかないっしょ男の子なら！　というわけで5月も2回読めるニンドリ学園。近々重大発表があるかもしれません。（担当かややん）

●ゴショッカーは最後にスゴイ誤植をやってのけましたね。なんせVol.87の表紙に新情報のない『ビューティフル ジョー』を載せたんだから。

【愛知県／谷さん他ご指摘めちゃめちゃ多数】

——ねー、最後といいながらVol.88でもけっこー誤植があるような…。なんか本当に"裏で暗躍する秘密結社"になっちゃった気がします。…っていうか、表紙を担当しているサオヘン曰く「なにも情報がなくても、ニンドリ的に超オススメしたいタイトルだから書いたんだい！」と言い訳しております。…スマン。

●いつでもどこでもニンドってます（ニンドるとは、ニンドリのことをいつも考え、敬い、心の中でニンドリャーと連呼しながら眠ることです）。

【千葉県／くるみさん】

——感謝感激。そんな君たちのおかげでニンドリは生きてます。こんなおハガキも。

●ニンドリャーの半分は読者の愛でできている。

【新潟県／金木犀さん】

——ね。うれしいっすよ～。読者さんがニンドリを遊び場にしてどんどん盛り上がってくれている。こんなうれしいことはありません。もっとジャンジャン遊んじゃってくださいね。

●どうやったらニンドリャー友達を作れるんですか？　やっぱり高校生の女の子でニンドリ読んでる人って少ないんですか？

【福岡県／白玉ゆきさん】

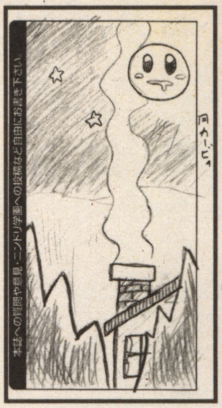
——数あるゲーム誌の中でも、ニンドリは女の子読者さんがメチャ多いです。号によっては4割越えてますし。もちろん高校生もけっこう多いです…スペースワールドみたいなイベントがあれば出逢える機会はあるんだけどね…。北海道／桜井みゆさんも同じ気持ちみたいです。北と南では遠いか…。

●『4つの剣』のCMにうちのクラスのヤツが出てるんです。右下の紫の服着てるヤツ。アイツ大っキライなんですけどなんで大好きなリンクのCMに…。

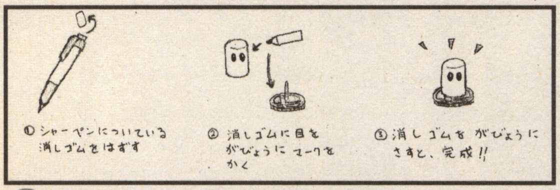
【神奈川県／柳沢あやさん】

——なんと！「なんでもありだ～」の歌も唄ってるんでしょ？　というか、なんか微妙…。実はいいヤツとかってことはないの？

（栃木県／網目メロンさん）
島に着くまで延々と歌を聞かせられるのか…（笑）。『どうぶつ野島』入りGBAをセットして『タクト』を遊ぶで登場するらしいよ（ウソ）



（宮城県／あんにゅいさん）
お月様になったカービィ、夕食の匂いにつられて地面に落ちてきたら『ムジュラ』の月より怖そう…

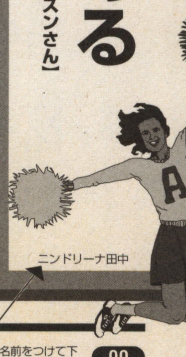


（大阪府／水鱗火焔さん） 誰でも作れる『スマブラDX』のサンドバッグくんフィギュア！普段ほとんど使わないシャーペンの消しゴムにこんな活用法が…

今号の目標

ゴショッカーのアジトをつきとめる

【秋田県／サムスンさん】



ニンドリーナ田中

ひっそり名前募集！ 彼女に新しい名前をつけて下さい。新しいイラストでもOKかも（笑）。よろしく！

あぁ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●英語のテストの回答欄に「Beautiful」と書くところを「VIEWtiful」と書いてしまいました。

【兵庫県／旅人さん】

●入試の日、1年前の自分の受験番号と同じ番号の人が放送で呼び出されてた。あんたも学校ん中で迷ったんか？ん？

【京都府／赤国ロシアさん】

●友人にニンドリを貸したら、次の号が発売されるまで返してくれなかった。しかもアンケートハガキが使われていた。うう…。

【和歌山県／龍藤亜沙兎さん】

—友達もすっかりニンドリにハマっちゃったようですねフフフフ…（不敵な笑い）。最近、友達から教わる→毎号買うようになる→投稿を始めるというパターンに進むニンドリャーさんが急増中みたい。

こんな○○はイヤだ！

●1年間でゼルダグッズに15万円使っていた自分。

【千葉県／熊猫らんまさん】

●何事も優秀なルイージ。

【岐阜県／川瀬将孝さん】

●キャプテン・ファルコンが電車通勤。

【埼玉県／ポピーさん】

●胃腸の弱いカービィとヨッシー。

【神奈川県／金子史寛さん】

●冬になると一部の住人が冬眠してしまう『どうぶつの森』。もちろん借り物の取り立ても不可能に…。

【新潟県／黒崎秀さん】

●リンクだけがリアルな『風のタクト』。

【大阪府／コルディケプスさん】

●誤植のないニンドリ。

【千葉県／リョウさん】

—誤植がないとニンドリらしくないっつーのも問題あると思うんだが…。ま、なにか物足りない気がするのは確かです、うん（笑）。

シリーズ ダジャレドリーム

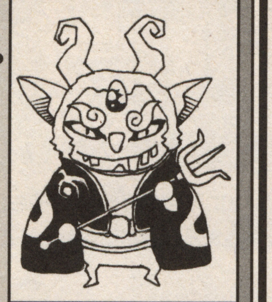
コモリがてんこもり

（コモリ）

【新潟県／デクの枝さんの弟さん】

アンケートハガキの下のほうに書いてありましたが、見逃しませんよ～。載っちゃうんですよ～。

今週の日直さん



名前：プチガノン
習性：ゼルダ姫を見つけると集まる。
弱点：トライフォースのかけらをまくとそちらに気をとられる。
特徴：もみあげは濃い。

【徳島県／みるくさん】

ちょっと気になる、こんなコト

●マルスとスタフィー、同じ王子でもえらい違いだな…。

【大分県／スタースリィーさん】

●『どうぶつの森』に登場する女の子主人公の髪、伸びるとどうなるんだろう？ やっぱり横に長くなるのかな…。

【埼玉県／まんたさん】

●『風のタクト』で初めて魔獣島に行ったとき、テトラから「さっき渡したこの石は～」とか言ってますけど、いったいいつ渡されたの？？

【埼玉県／しらいふうさん】

―いやいや、テトラさん海賊ですから手の動きがめっちゃ早いんですよ。知らないうちに入れられてたんでしょう(?)。

●『メイドインワリオ』にある「ジャンプフォーエバー」のタイトルを見るとニンドリーナ田中さんを思い出してしまう。

【新潟県／祐麒さん】

●株式会社キモリのトラックを目撃！ 決まって学校内の駐車場にいるんですけど…。

【愛知県／くちグセさん★】

●ピカードと聞いて『黄金の太陽』を思い出すか「スタートレック」を思い出すかは紙一重だと思う。かややんさんはどっち？

【兵庫県／ソーナンスみやさん】

―『太陽』ファンの人すまん！ 最初聞いたときは「トレック」でした！ だって好きなんだもん頭ピカーなピカード艦長も。

オニが村のお宝自慢

Treasure No.41

ふしぎの木の実がなる木（期間限定）

『ゼルダの伝説 ふしぎの木の実』に出てくるアチチの実がなる木みたいでしょ！ たぶん台風のせいでこうなったんだと思う。

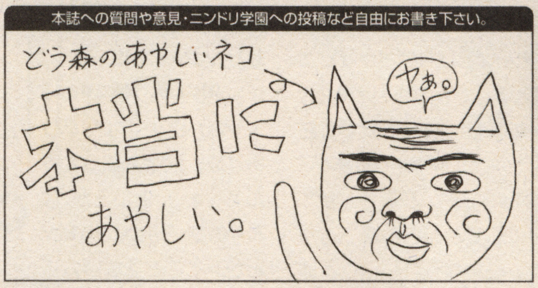
【福岡県／カメキチさん】

―見事に葉っぱが逆立ってる…。ほんとゲームの世界の木みたいです。

注意

お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（カッペイさんが乗ってそうな舟、とかね）も大歓迎ですよー。

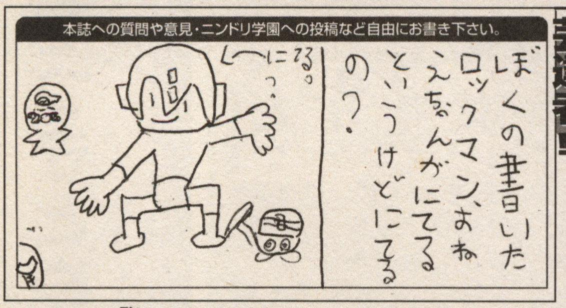
一発！芸達者！！



（埼玉県／大島ユミさん）

…ってゆーかオマエ誰だよ(笑)。ま、自分で描けばこんな顔にはなるが…。会いたくねぇ

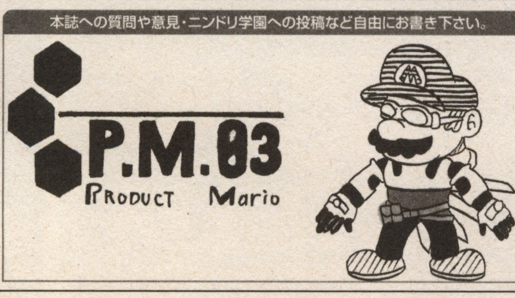
一発！芸達者！！



（沖縄県／にせピカさん）

似てる似てる。頭のデザインが思いっきりロックマンだ。バスターを持てば完璧（？）

一発！芸達者！！



（東京都／遊技マスクさん）

ま、まさかマリオがヴァネッサみたいに腰を振りながらビーム出しちゃうんですか!?

ドリーム大予言 信じなさい信じなさい…

●かってに大予想！「F-ZERO AC」の新キャラ、フェニックスはたぶんファルコンの弟だ！

【栃木県／Reeさん】

●『マリオパーティ』は64作目まで発売されるらしい。

【北海道／ピカさん】

●『マリオゴルフGC』で、マリオはサングラスに短パンで登場するぞ。

【新潟県／ぴくみんLOVEさん】

●『カービィのエアライド』の隠しキャラとして桜井さんが登場する。

【三重県／SACKさん】

●『どうぶつの森2』では主人公の顔を整形できる。といいな。

【福島県／カモミールさん】

●今度のスペースワールドでは毎コミ主催でマッスルイガリンとボブサップのドリームマッチが行われる。信じなさい…。

【福井県／五島誠一朗さん】

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ　**さらわれるヒロインと戦うヒロイン、どっちが好き？**

・さらわれる・

●自分が守ってあげたい！って思えるから。
【山形県／緑の五本指さん】

●男的に見たらこっち。
【大分県／加茂十破さん】

●こっちのほうがヒロインっぽい。
【宮城県／ユンノさん】

（その他のご意見）

●『マザー2』のポーラみたいにさらわれて戦うのが好き。
【福岡県／ゆーぴんやさん】

●かわいくて美しければよし！
【長野県／どせいさんのリボンさん】

・戦う・

●やっぱりカッコイイし！
【埼玉県／スターフルーツさん他多数】

●純粋に憧れます。
【沖縄県／シドッチさん他いっぱい】

●助けられてばかりでは…。
【神奈川県／チョコロンさん】

●『スマブラDX』のピーチ姫を見て、助けられるヒロインのイメージが壊れました…。
【神奈川県／ヒロジィさん】

●性別を選択できるゲームでは必ず女の子にして世界を救います！
【群馬県／ゼルダマンションさん】

―というわけで、今回の結果は圧倒的に「戦うヒロイン！」という人が多かったのでした。サムスとか、ちょっと前だと「パーフェクトダーク」のジョアンナとか、カッコイイお姉サマの魅力はやはり強いのかも。そんなわけで次回は…

『MOTHER』1と2、あえて選ぶならどっちが好き？
Vol.91→5/6締め切り　（東京都／かややんからのリクエスト）
GBA版発売おめでと一記念！ 両方、ってのはナシで、あえてどっちかを選んでね。

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●娘はリンクを見ると「ゲーム君だ！」と言います。でも違うゲームでは「ゲーム君いないね」と画面を叩いて遊べなくなります…。緑の主人公求む！
【埼玉県／ひよっと丸さん】

●アンケートハガキを書くとき、名前やプレゼント番号だけ弟が書いて、あとは姉の私に託されます。コラボレーション？
【東京都／ジャクソンさんのお姉さん】

●スーパーで「オダマキ」という花を発見。はしゃぐ私に母は「チンケな花だよ～」と一言…。
【宮城県／ブクリンさん】

●親に内緒でGBプレーヤー買っちゃいました。GCはいつも母も見える場所にあるんですけど、まだ気がついてません。ニヤリ。
【東京都／なっぴーさん】

●カーナビ付きの車を購入。でもばあちゃんはそれを見て、「カービィ付ければ？」だって。
【静岡県／山本直美さん】

●学校でニンドリの話ばっかりしていたら、家庭訪問のとき親が「ニンドリの話しかしない」と先生から言われたらしい。
【千葉県／かぴ丸さん】

―先生もニンドリ覚えちゃったのね（笑）。

クイズ ニンドレア

●アリルをさらった大怪鳥は？
Aジーコ　Bジークロック
Cピーコ　Dヘルコンドル
【富山県／回転狩りさん】

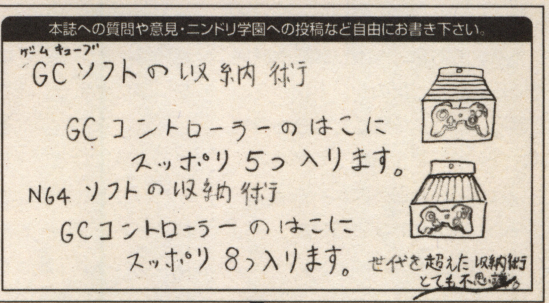
●マリオの意外な真実とは？
A実はサッカーも出来る
B実はボーリングもうまい
C実はカラオケのプロ
D実はルイージの弟
【茨城県／バミーさん】

●任天堂キャラで一番の悪人は？
Aクッパ　Bリンク
Cゼルダ　Dプレイヤー自身
【千葉県／緑山田さん】

●ニンドリ編集長を狙うのは誰？
A手下A　Bオレ
Cかあさん　D編集部員全員
【茨城県／シラタキさん】

●サリアといえば？
A健気　B迷いの森の黒幕
Cゼルダ姫の姑　Dチンクル♀
【静岡県／門田美郷さん】

一発！芸達者!!



なるほどこれは便利。○○家の食卓的な発想ですねー。N64のソフトも試したトコがナイス
（千葉県／だんごさん）

正夢、アホ夢、私のドリーム

●夢の中でリンクになって、モリブリンめがけてカギつめロープを投げていた。ドクロの首飾りを取るとモリブリンはハンカチをくわえて泣きだし、「私のハートを奪っていった憎いヤツ！」と言いながら抱きついてきた。
【新潟県／ちびまるスさん★】

●夢の中でマッスルさんが「チンクルの弟子にしてもらった。わーい！」って言ってた。怖かった。
【静岡県／たこさん】

●ウチの学校に「天任家族」のダッシュ君が入学してきた！ 気がつくと自分もかあさんのテンションに振り回されてた…。
【島根県／風見鶏さん】

●『風のタクト』をクリアした日にゼルダの夢が見られると思ったら、カツ丼を食べる夢だった。めっちゃ悔しかった！
【京都府／是瑠雫さん】

●お爺さんになってもニンドリ学園にハガキを書いていた。
【神奈川県／勇者さん】

―わはは、読者さんのカガミですっ。でもキミがお爺さんの頃は、かややんもデス仙人も、ひどくヨボヨボになってるような気がする。ぞぞぞ～（怖くなった）。

校則　ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名もね）。また、ハガキや封書、メールでもOK。郵送は下の宛先へ。メールは「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。〆切は、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の6日ごろです。毎号、採用者の名前の最後に★が付いている5名には特製カンバッジをプレゼントします！

ARE YOU NINDRIYAN?　毎号5名にカンバッチプレゼント!

シリーズダジャレドリーム

スーパードンキーコンブ
【兵庫県／けんさん】

実際は日直さん宛てだったんだけど。解説は「好きな食べ物はコンブアメ。欠点はコンブの匂いがする」だって（笑）。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

いくら評判の悪いゲームだって、開発者さんたちは決してつまらないゲームを作ろうと思っていたわけじゃない。そんな人はいるはずがない、というのがココのスタンスです。否定をするのは簡単。事実を肯定してから評価（定義）するのが評論ってもんですよ。

校則 ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲームとハード名（またはテーマ）、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を忘れずにね！

シリーズ ダジャレドリーム 平安京ちゃいリアン

【東京都／朱鷺ノ岡リナさん】

良い子のゲーム古典教室。『平安京エイリアン』は『インベーダー』なんかと並んで昔ヒットしたゲームなんですね。ついでに『ちゃいリアン』はGBの赤外線センサーを使った傑作ソフト。GBAで続編出ないのかなぁ…。

GC ソウルキャリバーII
マルチ展開のゲームの弱点

【千葉県／絶空マリオさん】

今回の『ソウルキャリバーII』発売にあたり、少し疑問に感じることがある。それは、なぜ3機種同時発売にしてしまったのか、ということである。確かに3機種で発売されれば、ユーザー層が広がって売れるかもしれない。たとえばゲーム機ユーザーの1%がそのゲームを買うとしたら、単純に考えれば全部の機種で出したほうがたくさんの数が売れそうだ。

しかし、ほとんどのソフトが他機種同時発売になってしまったら、それぞれのハードに魅力がなくなってしまうのではないか。それはゲーム市場にかなりの打撃を与えることになりかねない。だから、そのようなことを避けるためには、3機種同時発売などということはやってはいけない事だと思う。それに、同時発売したところで純粋にそれだけ多く売れるようになることはないだろう。

今必要とされているのは、いろんなハードでプレイできるゲームではなく、ハードを買ってまでしても遊びたくなるような内容のゲームなのである。これこそ本当のゲーム作りではないだろうか。

八方美人的な考えは切り捨てて、業界のことやハードの特性も考えた上で、1本のハードで勝負してもらいたいものだ。

―なるほど、一理あるとは思います。でもきっとナムコもそれは分かっていて、だからGC版にだけリンクを登場させるような仕掛けを用意したんだと思いますよ。やっぱり一番危険なのは、ソフトを作る人たちが消極的になること。その場の利益のためだけにゲームを出していると、どの会社にもポリシーとか個性とか、気持ちとかがなくなるのが一番怖いんです。その意味でニンドリはカプコンの三上さんを絶対に応援するし、それに続くクリエイターさんにも声援を贈るわけです。

FC ダンジョンキッド
初代RPG作成ゲーム

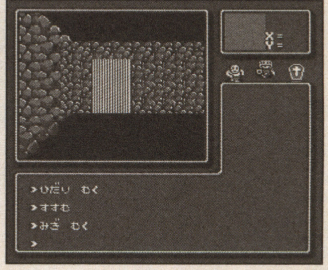
【埼玉県／岸利透さん】

スーパーファミコンで『RPGツクール』が発売されたのが1995年のこと。自分の思い通りにRPGを作ることができるとあって、瞬く間に大ヒットとなり、今現在もシリーズ物が人気を集めている。

しかし、『RPGツクール』よりもさかのぼる5年前、すでにRPG作成ゲームは世に出ていたのである。しかもファミコンソフトで。それが『ダンジョンキッド』（開発元クエスト）だ。

このゲームは、『RPGツクール』のようなフィールド型RPGを作るのではなく、『ウィザードリィ』のような、いわゆる3Dダンジョン型RPGを作ることができる貴重なゲームだ。しかも、世界観をファンタジータイプ、SFタイプのどちらかが選べるという、なんとも贅沢な内容。もちろん、サンプルゲームも入っているし、主人公、敵キャラ、アイテム、宝箱、イベントの設定なども自由に作れる。まさに『RPGツクール』シリーズの前身と言ってもいいようなゲームなのだ。

ちなみに、私が作ったRPGは、とてつもなく広い豪邸に住む大富豪が、トイレに行く途中に階段から落ち、そのショックで気を失ってトイレの場所を忘れてしまった。だだっ広い豪邸の中を、メイドや執事、ペットなどの邪魔なキャラを払いのけ、3種の神器（トイレットペーパー、消臭剤、便座カバー）を見つけだし、トイレを求めて徘徊するという、愚にもつかない作品である。



↑んで、これがファミコン版『ダンジョンキッド』です。ダンジョンの外にはちゃんと街があって買い物もできたり、かなり本格的な作りでした。曲なんか長いし音もいいしで、いいかもコレ

川柳インプレッション

ああ気になるっ！
●電車の中 となりの人が SPを
見たいけど見れぬ このもどかしさ
横目で見たけどGBA-SPかどうか確認できませんでしたけど…。
【東京都／アイコさん】

『ポケットモンスター ルビー・サファイア』他、繋がるゲーム
●対戦を しようと思えど 相手なし
『マジカルバケーション』でもアミーゴしたことがありません（泣）。
【兵庫県／ハヅキさん】

『どうぶつの森』
●花粉症 鼻をズビズビ うおまさだ
【北海道／ヨタメシさん】

『ゼルダの伝説 風のタクト』
●私より 先に謎解く うちの母
隣でゴチャゴチャ言うのヤメテ…。
【大阪府／みすたぁぽんさん】

『マジカルバケーション』
●「ブーざんす」 生まれはもしや おフランス？
いや…「お○松君」のイ○ミの口グセがそうだったので…。
【福島県／リーフォスさん】

ポケモン＝任天堂？

【岐阜県／蒼碧ユウキさん】

世間ではすっかり、『ポケモン』といえば任天堂というのが当たり前になっております。たしかに、今となっては任天堂にとっても欠かすことのできない存在となりました。が、ちょっと待ってください。『ポケモ

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

ン」といえばゲームフリークでしょう？ 忘れていませんか!?
　と言っても知らない人多いんだろうなぁ。『ポケモン』は任天堂から発売されたから（『ルビー・サファイア』は（株）ポケモンですけど）任天堂って思ってしまうのも仕方のないことだ、ということは痛いほど分かっています。でも私はあまり任天堂と『ポケモン』を同じにしてほしくないのです。
　ものすごく個人的な意見だということは分かっています。でも私にとっては『ポケモン』＝ゲームフリークなのです。決して任天堂がキライなわけではありません。大好きだから、他の任天堂作品とは同じにしたくないのです。
　余談になりますが、4月26日はゲームフリーク創立14周年になります。田尻智さんや杉森建さんたち始めたゲームフリーク。私はゲームフリークが、ポケモンが好きだからポケモン＝任天堂にはしたくないのです。しかし知らない人は多く、ゲームフリークと言っても伝わりません（泣）。開発元かぁ、難しいのかなぁ。

――確かに、ゲームフリークのことを気にしている人は少ないかもしれません。でも数あるゲーム会社の中で、任天堂はキチンと開発元の会社も表に出している数少ない会社だと思いますよ。著作権表記（©マークがゲーム紹介ページに下のほうに書いてあるでしょ？ アレです）にも必ず書いていますし。会社によっては外部の制作会社がそのゲームを作っていても、絶対に名前を出させないところもあります。
**　『ポケモン』の場合、開発したのはもちろんゲームフリークです。ニンドリのインタビューにも登場していただきましたし。ただ、企画の段階から任天堂もいろいろと協力して、膨大な時間をかけて作りあげたのが『ポケモン』です。任天堂も『ポケモン』完成のために一役買った存在なんですよ。**

ユーザーがゲームを作る

［北海道／Narrさん★］

　昔どこかで聞いた話だけど、現代の幼児たちの中には、公園に連れて行かれて「好きな遊具で遊びなさい」と言われると張り切って遊び出すのに、遊具のない野っ原に連れられると、なにをしていいのか分からずに座り込んでしまう子がいるそうです。（本当かどうか知らんけど）。とにかく、「選ぶ」ことはできても「発見する」ことには慣れていないようです。
　『風のタクト』は作り込みが甘い、という声が多くあるようだけど、逆に言えば「面白いからもう少し遊びたい」ということでしょう。ならばいっそのこと、ストーリーとは無関係に、なにか面白いことを捜すのはどうか。私はそこら辺に咲いている花を見て、その動きを見ているだけで楽しい。『ゼルダ』って、楽しみの半分は「ムダな行動」だと思う。
　良質のゲームを作るのはソフトメーカーの仕事だけど、遊び方を工夫するのはユーザーの仕事…だと言うのは言いすぎか？

――遊び方を工夫しないと全然楽しめない、ってトコまでいっちゃうと行き過ぎだけど、工夫の余地がたっくさん用意してあるゲームは素晴らしいと思います。その視点から見れば任天堂の、とりわけ情報開発部のゲームが世界で一番優れていると言えましょう。『風のタクト』がなぜあのような絵柄を選んだのか。その答えは回転斬りやボスキャラなどの大げさなものよりも、いっつも画面の中にあるような、なにげないものでこそ発見できるんじゃないかと思います。雲だったり、波だったり、草だったり…。あんなに凝りまくった、そして独特な風景は、他のゲームでは決して見られません。

シリーズダジャレドリーム

新予約聖整理券伝説剣

［石川県／喜多啓太さん★］

漢字にするとあんまり分からないかもしれないけど、読んでみると2文字しか変えてないんですわコレ。ダジャレ王サマ決定！

一言インプレッション

●『ファイアーエムブレム』は『封印の剣』から格段に人間関係がおもしろくなった。なので、戦略そっちのけで支援を狙っています。

［兵庫県／雨島桐島さん］

●『FE 封印の剣』のボールス&ウェンディ兄弟、なんで髪の色が違うの？ 他の兄弟とか3姉妹とか双子とかはみんな同じ色になってるのに。

［千葉県／なつきさん］

●『メイドインワリオ』ではペンネームと同じ名前「ハルキ」を使ってます。カットたちのところで「ハルキひめ！」って呼ばれて嬉しかったり。

［静岡県／時村春騎さん］

●『ソウルキャリバーII』のイラストを見て毎回思うこと。女性キャラがセクシーすぎです。タキさんなんか「触ってくれ」と言わんばかりじゃないですか！ 他は露出狂だし（笑）。オジちゃん、わしづかみしちゃうぞ～♪（変態）。

［福島県／ZENZO→さん］

●『メイドインワリオ』を一言で説明するなら、「ゲーム版タイムショック」だろうか。制限時間があったり、次々と問題が出てきたり。知らない人への説明のためにムリヤリにでもこのゲーム性を表すならこれしかないでしょう。

［神奈川県／ゆーすけさん］

助けて！ゲーム救急隊

●今さらだけど『ルイージマンション』の幻想の部屋ってどうすればいいの？ まだクリアできないの…（泣）。

［愛知県／ちろろさん］

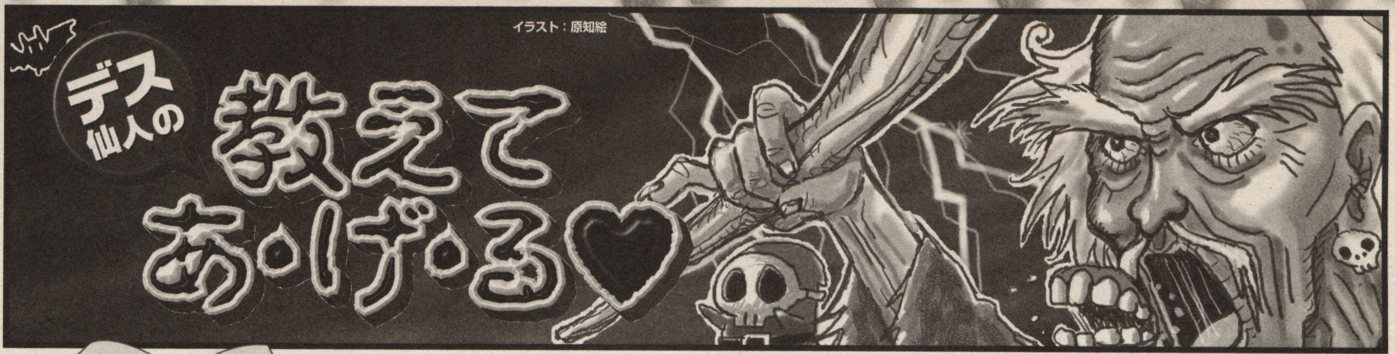
――「今さら」どの雑誌でも取り上げないようなゲームのお悩みを解決するのが救急隊の使命なのです！ で、幻想の部屋。望遠鏡はもう覗いたかな？ 壁が消えて星空が見えるはずだよ。そしたら、オバケ（ピューといいます）を吸い込もう。オバキュームの先っぽにキャッチできたね。そしたら、それをそのまま一番大きい星に向かって撃つんだ。星はかなり遠くにあるから命中させるのが大変っ。何度も試さないといけないかもしれません。がんばってマリオを助けてね！

●『PSOエピソード1&2』でフォトンドロップの使い方が分かりません。それから、オフラインクエストに出てくるキャラ、キリークのソウルイーターが手に入るってホントですか？

［熊本県／TMKさん］

――まずフォトンドロップは、オンラインクエストで使うアイテムです。「ガロンズショップ」を選んで、フォトンドロップを持った状態でショップの正面の坂を下り、左側の狭い路地裏に入ろう。そこにいる男の子と話をすると、フォトンドロップとアイテムを交換してくれる人の所へ案内してくれる。それからソウルイーター、これは複数のオフラインクエストを決められた順番にクリアする必要がある。●「オスト博士の研究」の坑道2にいるスゥと話したとき、「教えない」を選ぶ。→●「閉ざされた扉」坑道2でスゥと話す。→●「帰らずの滝」洞窟2でキリークと戦う。→●「ブラックペーパー」洞窟1でキリークと戦う。→●「淵より来るもの」調査機のスイッチを切ってアッシュと別れた後、遺跡2に現れるキリークと戦う。これでOK。各クエストはキャンセルせず、必ずクリアすること。また、最後はアイテム欄に空きがないともらえなくなっちゃうので注意！ ちなみに、オフラインクエストではもう1つ、「秋子おばさんのフライパン」という武器（！）も手に入りますよ～。

イラスト：原知絵



はみだしデス仙人
Q ちょっとはげましてください。（長野県／卯月叫斗）
A んー、事情はわからんけど。ご飯を食べられて、ゲームで遊べて。それってかなり幸せなことじゃよ。もっとイイこともそのうちあるさ

第41講 仙人のヒゲが鼻水に見えますの巻

お題は宮崎県・マジャマジャくん。そうね、高い山に住んでおるので鼻水が凍ってツララ状に。あとね、長い鼻毛に見えるという人もたくさんおるね。

デス仙人とは？
学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だって弟子もいるし。

Q ロゴについてる®や™って、どういう意味ですか？
（神奈川県／青木俊輔）

どちらも「商標」にくっつけられるマークじゃ。商標ってのは、商品を製造販売する企業なんかが「これはウチのブランドですよ、商品ですよ」ということを、利用者にわかってもらうための標識のことじゃよ。標識といっても、文字でもいいしロゴマークでもいいし、その組み合わせでも構わんことになっておる。例えばすぐに思い浮かぶ「Nintendo」のロゴマーク。アレをパッと見ただけで、ユーザーはすぐに任天堂ブランドの関連商品であることが理解できるな。そういう意味で「標識」なわけじゃ。

「®」は「Registered（登録済み）」という意味で、特許庁に登録済みで権利が保護されておる商標につけられる。「™」は「Trademark（商標）」。これは登録出願中だったり未登録だったりするが、商標として主張したいものにつけられておる。商標登録の出願が認められて登録されると、他人は似たような商標を使うことができなくなる。もし、わしが怪しげなゲームを作って、それに「Nintendo」のロゴマークを勝手につけて売ったりすると、法律で罰せられてしまうのじゃ。商標は、商品の信頼の証でもあるのじゃ。他人が商標を使用する場合は、許可を貰った上で「○○は任天堂の登録商標です」といった具合に断り書きを入れなければならん。ニンドリに載ってるゲームソフトの広告を見てみると、必ずこの断り書きが入っておるぞ。

Q GBA-SPは折りたためますが、ちょうつがいの部分はどうやってコードが通ってるんでしょう？
（千葉県／緑山田）

そうそう、これな、87号で分解したときに写真撮ったんじゃけど、手ブレしちゃってて載せられなかったんじゃよね。あの中には液晶と本体基板を接続するためのすごく薄いフィルムケーブルが通っておる。何度も開け閉めする部分なので断線が心配になるところじゃが、フィルムケーブルをらせん状にくるっと一巻きすることで、負担がかからないように工夫してあったぞ。開け閉めの際にケーブルの特定部分だけが曲げ伸ばしされるのではなく、ちょっとだけ引っ張られる、ちょっとだけゆるむといった具合じゃ。あれなら断線することもないじゃろう。かややんと2人で感心したポイントでした。

ちなみに、全国3人の読者から「あの後トランセルさんのGBA-SPはどうなりましたか」というお便りを貰っておるのじゃが、ちゃんとネジも締めて、元気に稼動しとります。液晶と保護パネルの間に挟まった毛も健在です。

Q プログラミングってどれくらい難しいのですか？
（東京都／ロベリア）

プログラミング言語というくらいじゃから、外国語をマスターするのと同じくらい、って考えてもええかのう。文法に従って単語（コマンド）を記述していくって所も似ておるな。もちろん、話し言葉に比べて覚えるべき単語や文法は圧倒的に少ないけども、まともにゲームが作れるようになるまでは、やっぱり数年がかりで勉強しなくちゃいけないと思います。数学的な知識も多少必要じゃよ。

デス仙人の 人生のお題も募集中（仮）

ここのタイトル考えるのも一苦労になってきました。仮タイトル募集中。

●仙人は北海道限定の「ガラナ」を知っていますか。（北海道／バック）

どのガラナじゃろ。とりあえず「メッツ・ガラナ」とかは知っとるぞ。一番好きなのは「コアップ・ガラナ」ね。

●なぜ「ご飯」のルビを「ごめし」とするんですか。（千葉県／緑山田）

ルビ、つまりふりがなね、パソコンの自動ルビ振り機能で入れてるので、たまにはそんなこともあるよ。「不織布」に「ふしょくぬの」とルビ振った事もあったな。そんな間違いを見落とすのがゴショッカーの主な仕事じゃ。

●実際にあったイヤなことランキング37位を教えてください。（奈良県／張合β）

大事な打ち合わせの最中に、靴の中の小石が気になり始めて、出すに出せなかったことかのう。ちなみに1862位はキミのペンネームの漢字が変換できなかったこと。張と「合」に「おおざと」で、三国志の魏のチョウコウね。

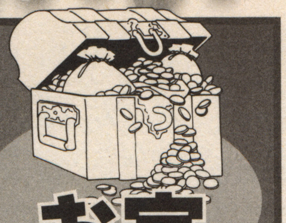
●4月から中学です。もともと髪の毛が茶色なので、友達から「狙われるよ、アンタ」と言われて不安です。性格でカバーですか!?（福井県／千影☆）

上級生に目をつけられちゃうわけね。中学生って大変じゃのう。もう中学生活も始まっておるが、その後どうじゃ。「茶色の地毛は黒く染める」っていう噴飯モノの（そのくらい笑っちゃう）校則もあったりして。そうじゃなあ、キミは明るそうだし、性格でカバーできると思うぞ。仮に目をつけられたとしても、せいぜい2年じゃろ。鬱陶しいけど、通り過ぎれば笑い話のひとつじゃよ。性格も髪もキラキラしてる、ありのままの千影☆でな。

●どうしたら女の子と仲良くなれますか？（長野県／どせいさんのリボン）

わしが聞きたいぞ。じゃなくてか。女の子を特別な存在だと考えないこと、かのう。男友達と接するのと同じように、女の子の前で変にカッコつけたり、逆に遠慮したりせんことじゃ。

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人の教えてあげる」係 まで



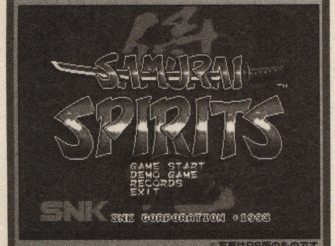
お宝ゲーム 古tion イニシエーション

これは、ひどく昔に発売された古(イニシエ)のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式(イニシエーション)のコーナーです。

儀式 14 サムライスピリッツ

(山口県/朱鷺飛竜さんのリクエスト)

機種………ネオジオ
発売元……SNK
ジャンル…格闘アクション
発売日……1993年8月11日
価格………2万8000円
プレイ人数……1〜2人



※写真はPS版のものです

本格的に武器を持ち込んだはじめての格闘ゲーム

それまで素手で戦うことが当たり前だった格闘ゲームに、武器を使った対戦システムをはじめて取り入れたのがこの『サムライスピリッツ』だ。発売されたのは格闘ゲームブーム真っ盛りの93年。ほぼ同じ時期に『餓狼伝説スペシャル』があり、翌94年に『ザ・キング・オブ・ファイターズ94』の登場が控えていた。

相手を「殴る」のではなく「斬る」ので対戦に独特の緊張感が漂う。斬り攻撃のダメージが高めなのはもちろんのこと、相手にヒットした時の「ズバッ」という効果音や、最終ラウンドで決着がつくと体が真っ二つになったりといった過激な演出が新鮮だった。

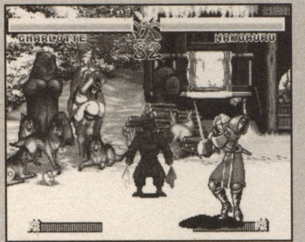
システムの他に目を引いたのはその世界観。18世紀末を舞台に日本の剣士や忍者、西洋の騎士が世界中を旅して文字通りの真剣勝負を繰り広げる。勝負の判定をするのが黒子だったり、ボーナスステージが斬ったワラ人形の数を競う演舞になっていて、現代を舞台にした他の作品とはまた違った雰囲気をかもし出していた。

格闘ゲームに武器を持ち込み、そしてそれを定着させることに成功した本作。SNKの代表作になり、以後多くの続編が登場するのである。

編集部：和尚

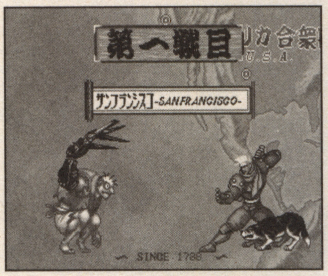
動物も爆弾もなんでもアリ!?

本作が格闘ゲームに持ち込んだのは武器だけではない。ある意味、武器の導入以上に斬新だったのが動物を連れたキャラクタたち。アイヌの少女ナコルルは鷹、アメリカン忍者ガルフォードは忍犬を使って戦った。そして格闘ゲーム史上に残る掟破りのキャラがアースクェイク。なんと投げられないのである。おかげで、しゃがんでガードに徹するだけで難攻不落の要塞と化す。ただし、技のスキが大きく使いづらいのも確かという微妙なキャラでした。



⬆ナコルルは鷹のママハハと空中浮遊。ここからいろいろな技が出せるのだ

⬆巨漢忍者アースクェイクは絶対投げられない変なヤツ（続編では投げられます）



⬆刀や剣以外にも、鎖鎌や爪などをすべてのキャラが持っている。武器格闘はここから始まった

⬆敗者のなきがらを運ぶ黒子。決着が着いた後の演出も様々な種類があって凝っているのだ

常識を覆した大斬りの威力!

普通の格闘ゲームでは、いかに強力な必殺技を相手に当てるかが勝敗のカギを握る。ところが『サムスピ』シリーズでは、通常技である大斬りが圧倒的な破壊力なのだ。キャラによって差はあるが、強力なものは一撃で体力の半分近くを奪い取る。怒りゲージ（これも当時はあまり例のないシステム）が満タンのときでは、これ一発で相手を気絶させることがあるほど。この伝統は『CAPCOM VS SNK2』にも受け継がれ、覇王丸の大斬りは他のキャラの超必殺技なみの威力を誇る脅威の技になりましたとさ。

⬆王虎（ワンフー）の大斬りもすさまじい。猛烈に広い範囲と破壊力を誇っているのだ

⬆覇王丸といえばこの大斬り。『サムスピ』を代表する技でもある。怒るとまたコワイ！

⬆『カプエス』に出場した覇王丸。相手が素手でも容赦せず、相も変わらぬダメージ量が…

今作は2D格闘として有名だけど、各家庭用機に移植されたり、中には3D版もあったりします（しかも3つ！）

●かやゃんさん、甘い！ 87号でのムジュ夫さん（FE部）へのコメントが甘い！ 『烈火の剣』の主人公がラブラブになっちゃったら、ロイとフィルが兄妹になっちゃうじゃん！（福島県／シャッフルさん）う…。た、確かに…。いや、実はロイとフィルは兄弟で…という深い先読みがあっての発言だったのだよフッフッフ。…ってごめんウソです。全然考えてませんでした。メンゴメンゴ。

ゲームソフトファンクラブ

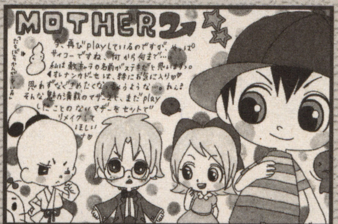
-Can you say nothing yourself?-

すまん！ 急に次号が5月6日発売になったため、ハガキ投稿のメ切も変わっています。今号宛ての中で次号へ送ったものもあります。

（大阪府／舞雷斗さん）

祝！GBA版発売！

このスペースでも、しつこいくらいに言い続けてきたこと（リメイクしてほしい！）が遂に発表されました〜！ ニンテンドーブックのシールはゲットしましたか？ CMは見ましたか？ とにかく今は喜びましょ!!



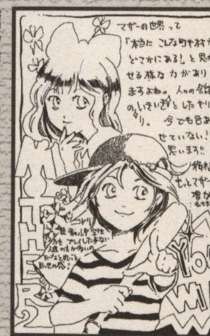
（大阪府／美桃さん）SFC版は秋葉原でもいよいよ見かけなくなってしまいそうです。大切にしてね

（愛媛県／蘇芳千鳥さん）GBAへのリメイク、この部の活動も少しは力になった、と思いたいですね

（兵庫県／中川くりるさん）うむ。ま日本のちょんまげみたいなもん、かな？ ほどいたらハゲロンゲ…

（静岡県／あわよしさん）SFC版はプレゼントできなかったけどGBAでぜひ遊んでみてね！

（福島県／ほりいさん）『スマブラ』でネスを知った人、ほんと多いですよね。RPGでのネスもぜひ見て！



（長野県／からさん）いきいきとしたセリフ、ホントそうですね。センスがいい。全然古くないっしょ

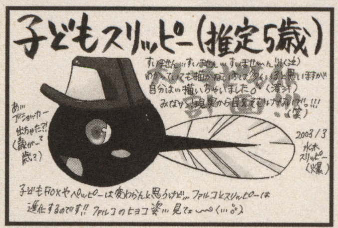
（北海道／さくや瑠璃姫さん）派手な演出は少ないけど、セリフとシチュエーションで感動する場面多し

（熊本県／ポイさん）初めて彼の故郷、ランマを見たときは違う世界に来た感覚が強かったなぁ

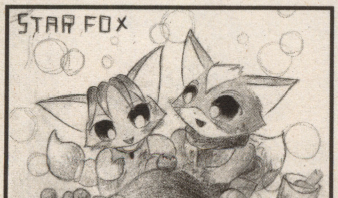
特別企画

キャラクター 大人・子供化大作戦っ1

もしもゲームキャラクターの年齢がもっと上だったり下だったりしたら…？ てなテーマで募集したこの企画、めっちゃたくさんの投稿を頂きました。感謝！ というわけで、2回に分けて紹介しちゃいますよー。



（新潟県／水木蛙さん）確かに子供だ（笑）。このネタ、複数ありましたが水木さんのが一番デカかったっ



（愛知県／ててちゃんさん）幼稚園生くらい？のクリスタルとフォックス。まだあどけなくてカワイー！

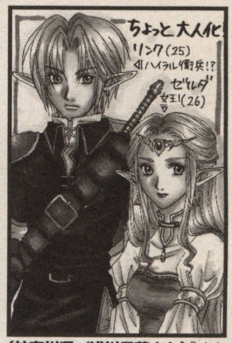
（愛知県／緑雨まさきさん）子供時代のデイジーはおてんば娘だった!? とか考えると楽しいよね

（？？？／潮汐さん）マリオとルイージのおじいさんがグー。頭は薄くなってもヒゲはふっさり

（静岡県／マイブルさん）『時のオカリナ』と『スターオーシャン』から。さ、サリアの胸元が（恥）

（埼玉県／エダッチさん）赤ちゃんリンク（笑）。クマさんのよだれかけとか、いい味出してます

（愛知県／水崎ありあさん）「仕方なく！」ってトコがポイントですね。レイなら絶対にやりそう…



（神奈川県／浅川日莎さん）『オカリナ』のラスト後、10年くらいたったらこんな関係に…!?

（山梨県／天照ヒトミさん）どわはは。かややんの部屋ソックリ（笑）。タタミ部屋ってのがいい感じです

（京都府／楠チェリーさん）ソニックも幼稚園では帽子かぶるのかな（笑）。エミーは色っぽくなりそう

次号へ続きます！

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

●マリオファミリーって、サイエンティスト（科学者）が増えたなぁ…。オヤマー博士くらいだったのが、『メイドインワリオ』でもドクタークライゴアとかが登場してるし…。（茨城県／ブラック大会長さん）

うむ、たしかにマッドな（危ない）サイエンティストがここんとこ多いかもしれない。つーか、ワリオファミリーとか出来そうな勢いで一気にキャラクター増えましたよね、あれ一本で。

『神々のトライフォース』遊んでますか？スーファミで遊んだことのある人は、最初にゼルダ姫と一緒に行動するシーンでジーンとくるんじゃないでしょーか。初プレイの人も、あの場面は新鮮だと思います。

（大分県／井上夜彦さん）

（静岡県／山本直美さん）「いつも一生懸命」なリンク、『ソウルキャリバー』でも変わらず気持ちいいっす

（青森県／ジャシンさん）あちこちに気になるポイントがあって、道草のほうが面白いんですよねー

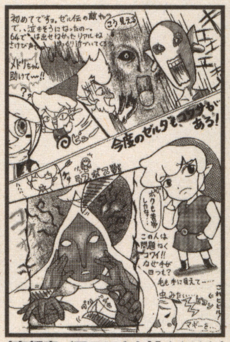
（埼玉県／青空ひつじさん）『ムジュラ』のデクナッツ姫さん、擬人化しても語尾は「〜っぴ」なのかな？

（北海道／水藻さん）『神々』のリンクは、はだ色のストッキングをはいてるというウワサです（謎）

（大阪府／ポケパパさん）名曲ぞろいの『風のタクト』、サントラも細かいこだわりが満載なのです

（兵庫県／都論ぽーんさん）たしかにもう少し会話したかったね。でも姫そんなガラ悪かったっけ…。

（熊本県／如月かのとさん）ムールが夜のバイトに出かけている場所ってどこなんだろ？？



（京都府／アロエさん）『オカリナ』とはまた違った怖さがありますね。大妖精サマはなぜあんな姿に…

（長野県／にゃお子さん）良かったでしょ〜、泣けるでしょ〜。フィギュアは解説を読むのが楽しいよ！

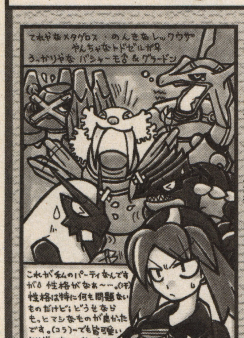
（山梨県／ふぇいくさん）おお、サリアヘアーの挑戦ですかっ。成功したら写真を送ってほしいっす

くやしい〜っ。ポケモンセンター限定の「アチャモオレンジ」なんつーGBアドバンスSPが発売されるってゆーじゃないですか！ もうメ切過ぎてるし…（ガックリ）。

（千葉県／風神さん）

人気投票 途中経過

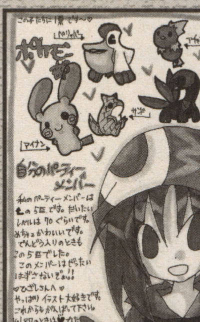
以前のスマブラ＆エムブレムの投票よりもだいぶ多くのハガキが届いてまして、集計にもちと時間がかかりそう。もうすぐ締め切りますよ。



（愛知県／緑雨まさきさん）女の子なのに、やんちゃなトドゼルガって…（笑）。いやカワイイっすよ

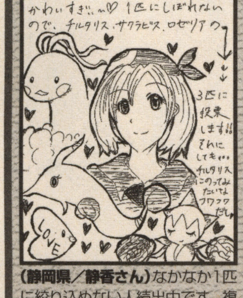
（熊本県／ねこクラゲさん）かやんはサファイアにしましたが、理由は敵役でなくカイオーガなのです

（福岡県／アダマタカさん）リーダーにネコはつきものですな（笑）。いや怪しい意味でなく…



（福岡県／紅ノゆうひさん）引っ越しでお友達と離れちゃったんだとか。新しい場所には慣れた？

（香川県／ぼなーか咲川さん）言葉遊びが楽しいよね。なんでも放送してくれるTV局に感謝（笑）



（静岡県／静香さん）なかなか1匹に絞り込めない人続出中です。複数のポケモンに投票してもOKよ

（京都府／白鷺みかんさん）トドゼルガも大ブレイクでしょーか。なにげにイラストが多いような…

（愛媛県／彩火さん）ジムリーダーランの後ろにランの花？ 黒地の紙に白い字は書きにくかったでしょ

（埼玉県／国語便覧さん）殿堂入りした人たちのハガキもますます増えてます。次はコンプリート？

（山梨県／ちょみ尾さん）きゃしゃな女の子なのにノズパスみたいな岩ポケモン使いとは意外でした

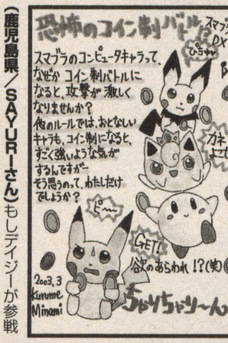
（静岡県／暁光雅さん）うん、美しげなポケモン増えましたね。あとカワイイのも増えて編成に悩みます

スマブラ部DX

（大阪府／桃姫ユリさん）去年夏の大会の模様をレポートしてくれました。今年もスパでやるのかな？

（熊本県／はむれっとさん）ネコ耳大好きなんだぞうな。次回作があったらネコ耳アイテム希望？

（鹿児島県／SAYURIさん）もしデイジーが参戦したらどんな攻撃をしちゃうんだろう。どきどき

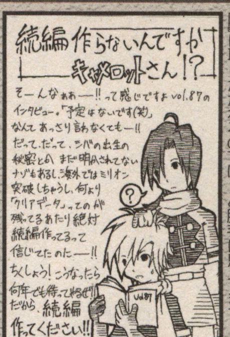


（愛媛県／美南くるめさん）コイン制のコンピュータって強い？ お金がからむと気合いが違うのかも（笑）

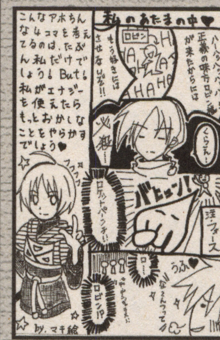
『スマブラ』生みの親、桜井さんの最新作『カービィのエアライド』新着画面見た？ 数字や文字のデザインが思いっきり『スマブラDX』してるよねー。

黄金の太陽部

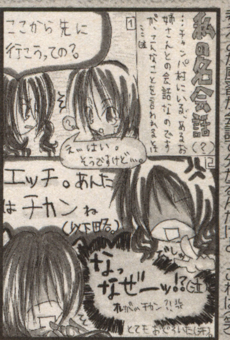
（大阪府／紅苺さん）ロビンが捜しているジャスミン、レムリアでなにを…。誰か続きをプリーズ！



（東京都／ディルさん）マリオスポーツが終われば『太陽』に取りかかれるのでは…と勝手に思ってます



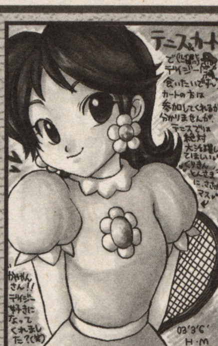
（茨城県／マキ絵さん）どわははは、続編では必殺技みたいに叫びながら攻撃したりしてね（笑）



（熊本県／瑠羅さん）それぞれの地方でそれぞれの考えとか風習が会話で分かるんだけど…これは（笑）

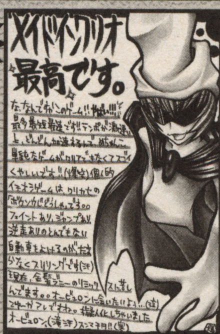
87号でキャメロットの高橋さんが「次回作の予定はありません」といっていたのは、とりあえず現時点では、という意味だそうです。なんかホッとした感じ。期待して待ちましょう！

マリオファミリー部



（東京都／松任谷ヒカルさん）私は博愛主義なのでみんな好きですよー。ちなみにテニスは左きき仕様

（東京都／アララナさん）うん、ピーチ姫よりは年下でしょう。…ゲームによって年齢違う気しない？



（静岡県／石狩ソルトさん）中植は全コンプリートしたそうですよ。で、ご褒美のゲームも楽しいんだわ

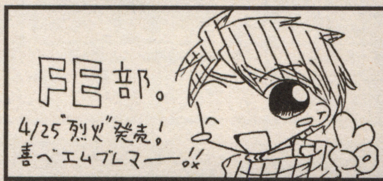
（山梨県／Q丸さん）いいでしょ～。うちらも初対面から「これはイケル！」と確信しましたもん

（岐阜県／かよこさん）説明書のシール、もったいなくてはがしたくないけど、はがすと裏側に秘密が…

（千葉県／かきくけ昆布さん）同じプチゲームでも難易度の違いでさらにオモシロ可笑しくなるのよね

『メイドインワリオ』をプレイした人から、新キャラのイラストがどしどし送られ中です。そのため今回マリオのイラストがないのです。

FE部



GBプレーヤーを買ったので、家の広いテレビでバシバシ遊んでます『封印の剣』。そしたらスイスイと4章クリア～。犠牲者出ちゃったけど（泣）。なんか感激…って、もう『烈火の剣』出ちゃうじゃん！

（東京都／りーぜさん）

（大阪府／翔流ソラさん）投票結果はルゥとレイのワンツーフィニッシュでした。次の機会は参加してね

（千葉県／げんるいさん）レベッカはルゥとレイのお母さん!? いやそんな…。ゲームで確かめなきゃっ

（宮城県／星君さん）味方が敵になっちゃうバサークはホント嫌っぽい。…自分クリアする自信ない…

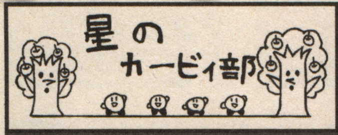
（千葉県／なつきさん）リリーナって女の子の友達いないの？ あうあう。『烈火』では両親とか出るのかな？

（滋賀県／風世りょうさん）ちっちゃい子供で登場して剣術or魔法を習う、なんてイベントを希望しまっす

（栃木県／ムジュ夫さん）なんか『エムブレム』の裏側を全部知ってそうなお姉さんですよね…

87号からハガキサイズを小さくしたことについて、いろいろご意見をもらいました。●良いですね～。見やすくて丁度良い大きさだと思います。（福島県／栗宮さん）●言われるまで気がつかなかった…（兵庫県／神実かりんさん）それから「字が読めないよう」というご意見もありました。一応、この形で続けようと思います。ハガキごとに大きさを変えるのは投稿を差別している気がするのでやりません。

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）



(東京都／なっぴーさん)

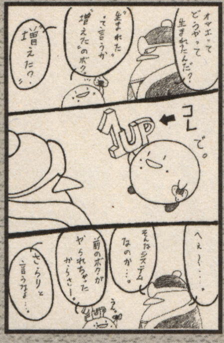
いよいよ本格的に『エアライド』の情報が出てきましたね。やはりレースゲームな感じ。4人対戦も熱そうです。わくわく。

(北海道／青月風花さん)『エアライド』のワープスターはごっつぃロケット付いてますね～

(岩手県／畑山サトミさん)マジシャンカービィ強そう！ でも人体切断はやめてください（笑）

(岡山県／ゆいぽろさん)敵の攻撃には耐えられるけど、カービィも身動きできなくなるのね…

(大分県／友希さん)惜しむらくは、登場する場所が決して多くないことですか…。コピーもいいよね



(長野県／トビシロセーまさん)カービィ衝撃の真実！ 確かにそんなシステムだよウン（笑）

(福井県／五島誠一朗さん)ファルコンのヘルメットが全然違和感ないのがこれまた（笑）

『F-ZERO GC』はついに発売日が決定。夏のラインナップが続々決まる中、『フォックス』は不気味に沈黙してるんだよね…。ここはファン同士で盛り上がるしか!

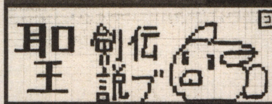
(新潟県／水木蛙さん)

(愛媛県／ソラさん)自分のペット…じゃなくて近所のペットなのか…。毎朝タイヘンそう…

(愛知県／つねきちんくるさん)『フォックス』は元々みんなで戦うゲームなので、オンラインとか希望！

(千葉県／畑さん)やはりライバルがいないとねぇ…。次作は彼の逆襲から物語が始まると燃えるかも!

スクウェア部＋



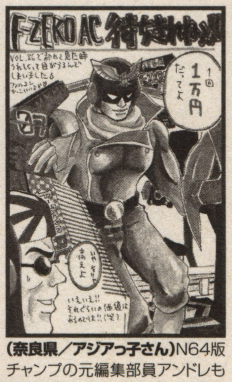
(北海道／古寺鳴門さん)

せっかく看板が届いたので使わせていただきました。『聖剣』以外でもスクウェア作品について熱く語りましょう！

(栃木県／緑川なつめさん)元々チャレンジ精神あふれるシステムでしたから、GCはピッタリかもね

(静岡県／伊藤イムさん)新約は昔ながらのリングシステム＋最近のサボテン君で最強の出来な予感

(北海道／桜井みゆさん)『マジバケ』にも継承されている、あのドタバタ走りは『新約』でも健在っす



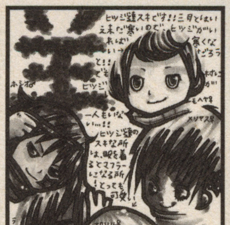
(奈良県／アジアっ子さん)N64版チャンプの元編集部員アンドレも「出るまで死ねねえ」と言ってます

(大阪府／紅苺さん)『PSO』はアルティメットからが本番ですからね～。まずはオフ完全制覇を目標に!

『ギフトピア』を見てると、どうも『どうぶつの森』っぽいんです。砂浜とか釣りとか。『森2』ではあれくらいグラフィックが進化するんじゃないかな。

(神奈川県／れもん来夢さん)

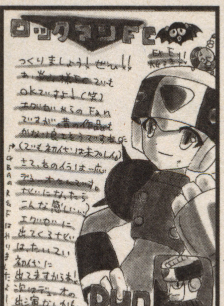
(長野県／たんぽぽさん)そっか、住人さんのほうから遊びに誘われたりすると嬉しいかも！



(福島県／momo*さん)初めからもっこもっこのヒツジさんだからマフラーなのかな？ おっしゃれ～

(熊本県／かずき☆さん)髪の毛でもツノでもおかしいよね、あれ…。ま、いいアクセントでかわいいけど

(東京都／時姫聖さん)うんうん、ポストが光ってるとホント嬉しいもんね。…お引っ越しのは寂しいけど



(埼玉県／しらいふうさん)ロックマン部に入部希望の人もぽちぽち集まっております。まだの人もぜひ

(宮城県／魔離尾☆マリオさん)GC版の感想とかも聞かせてね！

●カービィの新コピー技考えました！ ☆フラワーカービィ。花の香りで敵が近づいてきてもメロメロに！ フラワーロッドで花びらの舞い攻撃ができます。☆クラウドカービィ。雲が出せるステッキでレース中の相手をジャマしちゃいます。**(兵庫県／あきいろアドれーぬさん)**

…と、新しいコピーを全部で4つも送ってくれました。しかも説明書付きで、操作方法まで書いてあったり。その努力に拍手！

〆切り情報

Vol.92（6/6発売）→**5月21日必着**
Vol.91（5/21発売）→**4月30日必着**

投稿のオキテ(2) 各部の看板を投稿するときは、なるべくヨコ長、タテ長なサイズだと助かります。たとえばアンケートハガキの「自由にお書きください」欄で言うと、上下2分の1に区切ったくらいとか。あ、アンケートハガキで看板を描いてくれるのもOkですよ。あと、大きさは実際に各部で使用しているサイズより大きく描いてくれたほうが嬉しいです。たとえば2倍とか。ま、サイズも大きさもあくまで目安ですので、ハイ。

☆なんかカズヤはこのスペースを使った面白い企画を考えているらしいですよ。ワクワクですね～。その調子でかややんの仕事も減らしてくれ（笑）。

デス仙人レディの幸せの最骨頂

絵師：原知絵

必殺レディFlash！の章

デス仙人レディとは？ デス仙人の弟子として2万年ほど仕えている謎の女。読者からは「どうせ男が書いてるんでしょ？」と言われることもあるがホント女性だってば。

イヤッホゥイ!! デス仙人レディです。レディのコーナー宛てにお手紙をくれた皆さん、ありがとー!! お母さん、レディはホントに幸せものです。

●デス仙人レディさん、連載おめでとうございます。つーことで「レディさん。」って略していいすか？

（静岡県／KLクロちゃん）

うふふ、ありがとー。レディもレディのことをレディと呼んでいるので、レディのことは気軽に「レディ」と呼んでいただいてノープロブレムよ。

●デス仙人レディさんはセクシーですか？ キュートですか？ ちなみに俺はセクシーかなーと思うんですが。

（神奈川県／七瀬末悠ちゃん）

オンナとしては、あややのように時にはキュート、時にはセクシーって感じで行きたいものよね。両方いいとこ取りって感じで。

●デス仙人レディは、休みの時間をしているんですか？

（長崎県／ビターちゃん）

最近は花粉症でお外がつらいので、家の中で映画を見たりゲームをしたり、本を読んだりしてるわね。レディは今「もじぴったん」に夢中なの！ ちょっとだけのつもりで遊び始めたのに、気が付いたらお休みが終わってたなんてことも、あったりなかったり。

●私の好きな人に、私以外の好きな人がいる、みたいなウワサがたっています。そんな時どうすればよいでしょうか？ お願いします、教えてください。

（東京都／Rinkちゃん）

とっても真剣なお悩みね。レディも真剣に答えちゃうわ。Rinkちゃんが、彼とお近づきになりたいって思っているなら、一番手っ取り早い方法は彼に直接に聞いちゃうことね。彼がそのウワサをどう思ってるのか、その辺りもリサーチしてみて、軽く話せそうだったら本人に聞いてみたらいいんじゃないかしら。彼とお話するチャンスもできるし、Rinkちゃんのことを印象付けるきっかけも作れちゃうわよ。

●デス仙人レディのスリーサイズを教えてください。

（茨城県／シラタキちゃん）

ブギー!! この質問が2通も届いたわよ！ まったくイケナイ子ね!! でもコッソリ教えてあげちゃう…と思ったら今回はここで終わりなのでした。

（山梨県／ふぇいくちゃん） なんだかキュートなレディです。ラヴ。ラヴ&ピース

編集部コラム

カズヤのオレが悪かったっ！

REPORTER 坂井一哉 さかいかずや

最近聴いてる音楽はミスチルの「Heavenly Kiss」。ひたすらリピート（これしかないだけ）。

［哀愁の「テントウムシのサンバ」］

連続登場ですんません。最近、友人たちの結婚ラッシュです。5月にも結婚式が2つ。おめでたいんですが、それに比例してなくなっていく財布の中身。くわえて、すぐ結婚したいわけじゃないんですが、なんとなく劣等感。入社して最初の歓迎会でサオヘンに「この業界入ったからには結婚できないと思え」なんて言われた言葉が頭をよぎったり、よぎらなかったり（笑）。

今度結婚する友人の1人は、すでにマンションも購入済み。8月には子供も生まれるそうで、なんだよできちゃった結婚かよなんて突っ込みはさておき、父親への階段を着実に登ってるようでどこか大きく見えてしまいます。先日、その友人と食事をした帰りに「家に泊まっていきなよー」と誘われたんですが、正直、奥さんいるし、気が引けるので断ったんですよ。そしたら、しつこいくらいに誘ってくるんです。「誰も遊びにきてくれないんだよー、『マリオパーティ』やろうよー」と。なんだそれ？と思って聞いてみると「誰かが遊びにきた時のために『マリオパーティ』買ったのに、誰1人遊びに来ないんだよ、だから泊まりにきてよ」と。…前言撤回。この人、ぜんぜん変わってない。「なんなら『桃鉄』でもいいぞ」いや違うよ、違う、そういうことじゃない（笑）。口では「ふざけんな」とか言ってたんですが、僕も思い出しちゃった。あれはSFCの『スト2』が出た時です。当時、アーケードで大人気だったゲーム。格闘ゲームをやらない僕も、友達が遊びに来てくれるならってんで購入したことを。結果、1人でいるときは全くプレイしない初心者の僕と対戦をするより、ゲームセンターで強者とやったほうが楽しいため誰もよりつかず。よって僕のソフトは中古市場に…。そんな寂しい思い出（泣）。あぁ、わかる、わかるぞ友よ。その気持ちは十分わかる。君はあの頃の僕と一緒。「ごめん、本当に行きたくない」あえて丁重にお断りしておきました（笑）。後日、友人から電話。「結婚式のとき時間つくったから、なんか歌ってくれ」と。いきなりでわけがわからなかったので断ったんですが（またかよ）、「だって、人呼んでないから時間たっぷりなんだもん」と。…お前はオモチャ売り場でダダをこねる子供か（泣）。あぁ、1回でも大きく見えるなんて言った僕が悪かった。君も僕も学生時代のあの頃のまま。うんうん、誰も歌ってくれないのなら僕が歌ってあげよう。任せなさい。「テントウムシのサンバ」を熱唱で。あ、そうそう相手がいないから奥さんにデュエット頼むってのは無理？（笑）

お便りのあて先は デス仙人レディへの質問や相談したいことのある人は、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人レディ」係 まで

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

ニンテンドー NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD! ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊 Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内、海外のニュースサイトを巡るネットワーカー。5月には日本を離れてロスアンジェルスで開かれるE3の取材に行くそうです。

アメリカの『黄金の太陽』サイトでは、スクリーンセーバーなどのダウンロードもやっているようです。

http://www.goldensun-games.com/

話題作いっぱいのアメリカ春商戦！

北米で3月の後半に相次いで発売された『ポケモン ルビー・サファイア』『風のタクト』そしてGBA-SPは、いずれも好調のようです。NOA（任天堂オブアメリカ）の発表によると『風のタクト』は予約だけで60万本を売りきり、初回出荷の110万本も売れ行きは好調。その影響を受けてか、GCの売り上げが20%も増加したとか。『ルビー・サファイア』も発売以来好調な売り上げを示し、既に220万本が出荷済み。GBA-SPも80万台が出荷され、日本やヨーロッパと同様に人気を集めています。この時期は比較的売り上げが低くなりがちな時期なのですが、その中でこれらの商品は際立った動きを見せてるということです。GBAではこのあとも、130万本を売り上げた『黄金の太陽』の続編、『失われし時代』や人気の『遊戯王デュエルモンスターズインターナショナル』など、いくつもの話題作が登場する予定ですが、なかでも「GBプレーヤーで遊ぶのに最適」とNOAがイチ押しなのが、『キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲』です。

●

この欄でも過去に何度か触れたとおり、『キャッスルヴァニア』（旧『悪魔城ドラキュラ』）シリーズはアメリカでも非常に人気の高いゲームです。特に1997年のPS版『月下の夜想曲』以降は、『メトロイド』のような探索型のアクションアドベンチャーとして絶大な人気を誇っています。私の関わっている雑誌でも、これまでのGBA版はいずれも『ゲームオブザマンス』（今月の1本）に選ばれています。今作もその例に漏れず選ばれました。実は先日、開発に携わっているコナミのIGA氏にお話を伺ったのですが、GBAを「最高のゲーム機」と呼ぶほど惚れ込んでいるのだそうです。そのせいか、今作を2Dの良質アクションゲームにすべく真摯に手がけています。これまでのシリーズと違って、今作ではゲームが未来の日本から始まります。ムチとサブウェポンも廃止されるなど、意欲的な作品となっていますが、実際に遊んでみるとシリーズの良い点を引き継ぎつつ、新たな要素を加えていることが分かります。前作からタイトルを『キャッスルヴァニア』と改めたのは、世界的に統一した名前にしたかったからだそうで、これまではともすれば海外での評価が国内でのそれ上回るようなこともあるシリーズでしたが、今後は日本でも更なる盛り上がりを期待したいところです。まだ遊んだことのない方も、ぜひ一度挑戦してみてはいかがでしょうか。

●

さて、恒例となった世界最大のゲーム見本市、E3まであと1月足らずとなりました。E3は、アメリカはロスアンジェルスで5月14日～16日にかけて行われるトレードショウです。この場で、例年数々の新作が発表されるのですが、既に任天堂はGCとGBAを連動させるゲームを発表することを明らかにしています。任天堂ならでは、と感じさせる仕掛けに期待したいところです。

●

これまでにも連動を生かしたゲームが各社から発売されています。なかでも最近話題なのが、ユービーアイソフトの『スプリンターセル』です。これは、既に先行して発売されていたXbox版が、昨年度のAIAS家庭用ゲーム機部門で最優秀賞を受賞したトム・クランシー原作のスパイアクションです。4月10日に発売されたGC版は、GBA版と連動させることによってGBAの画面をレーダーとして使えたり、武器が増えたり、またGBAで新たに5つの面が遊べたりと、他機種にはない趣向が凝らされています。テロリストと戦う秘密工作員、という大人向けな設定に加え、光と影の演出に斬新さを感じさせて人気となったこのゲームですが、ゲームシステムなどの面で、なによりも欧米では『メタルギアソリッド』キラー、として知られていました。その『メタルギア』、GC版が出るのでは、との噂も駆け巡っていますが、その辺りはE3で何か発表があるのかも…。

●

ところで「光と闇」といえば、アトラスも最近『真・女神転生 デビルチルドレン』の『光の書・闇の書』を北米市場に投入することを発表しています。タイトルは『Demikids』の『Light and Dark』となるそうです。育成、収集型のゲームは、『ポケモン』の成功以降『モンスターファーム』『メダロット』『ドラクエモンスターズ』なども北米市場に投入されましたが、こちらはどのように受け入れられるのでしょうか。発売は秋の予定となっています。

↑アメリカ版「デビルチルドレン」のパッケージ。海外名の「Demi Kids」の上には、漢字で「真・女神転生」と書いてあります

●

こうしたゲームも含めて、E3では様々なものが明らかになると思います。その辺をバッチリレポートする予定ですので、どうぞお楽しみに。それではまた！　（次号は1回お休み。Vol.91に再開します）

Yutaka's News

春といえばプロ野球の始まる季節。MLBファンの私としては、今年は松井がヤンキースに加わったことで、あちこちのマスコミに取り上げられて、話題には事欠かない毎日です。でもなんといっても気になるのは野茂。今年こそはポストシーズンに活躍して欲しい。ぜひともワールドシリーズで投げて欲しいものです。その時にはぜひこの目で見たいと思っています。

登場人物

ダッシュくん　花粉症のかあさんのせいで外出を禁止されてから約2ヶ月。ちゃんと学校に行っているのかちょっと心配。

かあさん　通販でもりもりゲームを購入することで花粉症のストレスを解消している。愛するダーリンからのプレゼントに大喜び。

サオヘン　なんだかんだ言ってあの格好がお気に入りらしいナゾの編集長。天任ファミリーをひさしぶりに京都へ連れて行こうと計画中らしい。

ナゾの動物　前の飼い主“アフロのまさし”を捜して旅を続けている。どうやらついに名前を名乗るのをあきらめたらしい……。

お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで

そういえばダッシュくんのお父さん、連載第1回目でちらっと(ニセの遺影が)出ただけでした。今はどこに!?

はやのん先生のホームページ→ http://www.hayanon.jp/

お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで

マッスル・イガリンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル、
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
4月24日	お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～	ピンチェンジ	8800円	001
4月24日	お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～基本セット(専用印籠型歩数計同梱版)	ピンチェンジ	12800円	–
4月24日	お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～3点セット(専用印籠型歩数計+ボタンコントローラ同梱版)	ピンチェンジ	18800円	–
4月24日	"お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～スターティングセット(3点セット+パナソニックDVD/GAME Player"Q"同梱版)"	ピンチェンジ	53600円	–
4月25日	GIFTPIA	任天堂	5800円	002
● 5月1日	SPECIAL人生ゲーム	タカラ	6800円	003
5月23日	RUNE II～コルテンの鍵の秘密～	フロム・ソフトウェア	6800円	004
● 5月30日	ファミリースタジアム2003	ナムコ	● 6800円	005
★ 5月30日	ポケモンボックス ルビー&サファイア	㈱ポケモン	2000円	006
★ 5月30日	ポケモンボックス ルビー&サファイア(お買い得GBAケーブルパック)	㈱ポケモン	2800円	–
今春	ちびロボ!	バンダイ	価格未定	007
6月5日	フロッガー	コナミ	5800円	008
★ 6月5日	モノポリー めざせ!!大富豪人生!!	トミー	6800円	009
6月12日	ビューティフル ジョー	カプコン	6800円	010
6月19日	ソニックアドベンチャーDX	セガ	6980円	011
6月19日	エンター ザ マトリックス	バンダイ	6800円	012
★ 7月10日	V-RALLY3	アタリ	5800円	013
7月18日	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	スクウェア・エニックス	価格未定	014
7月25日	F-ZERO GC(仮称)	任天堂	価格未定	015
★ 7月未定	実況パワフルプロ野球10	コナミ	6980円	016
★ 今夏	ドラえもん みんなで遊ぼう! ミニドランド	エポック社	価格未定	017
今夏	GT CUBE	エム・ティー・オー	6800円	018
今夏	魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～	エム・ティー・オー	6800円	019
今夏	デッド フェニックス	カプコン	価格未定	020
● 今夏	バイオハザードーコード:ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	021
今夏	激闘プロ野球	セガ	価格未定	022
今夏	メダロットGC(仮称)	ナツメ	価格未定	023
今夏	カービィのエアライド	任天堂	価格未定	024
今夏	マリオゴルフGC(仮称)	任天堂	価格未定	025
今夏	ワリオワールドGC(仮称)	任天堂	価格未定	026
★ 今夏	ファミリーコレクション キュービックロードランナー	ハドソン	価格未定	027
★ 今夏	ファミリーコレクション スターソルジャー	ハドソン	価格未定	028
★ 今夏	ボンバーマンランド2 ゲーム史上最大のテーマパーク	ハドソン	5980円	029
今夏	ドラゴンドライブ ディマスターズショット	バンダイ	価格未定	030
● 今夏	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格未定	031
● 今秋	機動戦士ガンダム(仮称)	バンダイ	価格未定	032
今秋	お遍路さん～発心の道場(土佐国)編～	ピンチェンジ	価格未定	033
12月未定	新RPG(仮称)	ナムコ	価格未定	034
来冬	キラー7	カプコン	価格未定	035
来冬	1080°シルバーストーム	任天堂	価格未定	036
来冬	マリオテニスGC(仮称)	任天堂	価格未定	037
● 2003年未定	● テイルズ オブ シンフォニア	ナムコ	価格未定	038
2003年未定	リッジレーサー最新作(仮称)	ナムコ	価格未定	039
発売日未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	040
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	041
発売日未定	バーチャファイター・クエスト(仮称)	セガ	価格未定	042
発売日未定	スターフォックス(仮称)	任天堂	価格未定	043
発売日未定	どうぶつの森2(仮称)	任天堂	価格未定	044
発売日未定	ピクミン2(仮称)	任天堂	価格未定	045
発売日未定	マリオカートGC(仮称)	任天堂	価格未定	046

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
4月24日	魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～	エム・ティー・オー	4800円	047
4月24日	HUNTER×HUNTER みんな友だち大作戦!!	コナミ	4800円	048
4月24日	冒険遊記プラスターワールド～伝説のプラストゲート～スターターセット	タカラ	5800円	049
4月24日	冒険遊記プラスターワールド～プラストオンGP～スターターセット	タカラ	5800円	050
4月24日	ZERO ONE	フウキ	5800円	051
4月25日	RPGツクール アドバンス	エンターブレイン	5800円	052
4月25日	あずまんが大王アドバンス	キングレコード	5800円	053
4月25日	ファイアーエムブレム 烈火の剣	任天堂	4800円	054
4月25日	サモンナイト クラフトソード物語	バンプレスト	5800円	055
● 5月1日	NARUTO-ナルト-忍術全開! 最強忍者 大結集	トミー	4800円	056
5月2日	ロックマン ゼロ2	カプコン	4800円	057
5月2日	ハムスター物語コレクション	カルチャーブレーン	4800円	058
5月8日	キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲	コナミ	5800円	059
5月23日	とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ	任天堂	4800円	060
5月未定	麻雀コレクション	カルチャーブレーン	4800円	061
今春	真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール!	アトラス	4800円	062
★ 今春	かわいい仔犬～小型犬編～(仮称)	エム・ティー・オー	4800円	063
今春	Onimusha Tactics	カプコン	価格未定	064
月5日	フロッガー 魔法の国の大冒険	コナミ	4800円	065
● 6月20日	メタルマックス2改	ナウプロダクション	4800円	066
★ 6月20日	MOTHER1+2	任天堂	4800円	067
● 6月28日	● サイバードライブゾイド～機獣の戦士ヒュウ～(赤外線アダプター同梱)	トミー	● 5800円	068
★ 6月28日	サイバードライブゾイド～機獣の戦士ヒュウ～(赤外線アダプター&玩具ゾイド同梱)	トミー	12000円	–
6月未定	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	価格未定	069
7月3日	シャイニング・ソウルII	セガ	5980円	070
● 7月10日	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	071
● 7月4日	ハチエモン	ナムコ	● 4800円	072
● 7月17日	ボクらの太陽	コナミ	● 4980円	073
● 7月17日	ソニック ピンボール パーティ	セガ	● 4800円	074
● 7月18日	メタルマックスR改	ナウプロダクション	4800円	075
★ 7月未定	ミッキーとミニーのマジカルクエスト2	カプコン	4800円	076
★ 8月未定	アラジン	カプコン	4800円	077
★ 今夏	みんなの飼育シリーズ③ ぼくのカブト・クワガタ(仮称)	エム・ティー・オー	4800円	078
● 今夏	メープルランドの「魔法屋さん」+動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	079
今夏	新約 聖剣伝説	スクウェア・エニックス	価格未定	080
★ 今夏	どうぶつの島のチョビぐるみ	スマイルソフト	4800円	081
今夏	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	バンプレスト	価格未定	082
今夏	メタルスラッグ サバイバルミッション(仮称)	プレイモア	価格未定	083
2003年未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	084
★ 2003年未定	ハムスター倶楽部4～しげっち大脱走～	ジョルダン	4800円	085
2003年未定	デュエル・マスターズ(仮称)	タカラ	価格未定	086
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	087
発売日未定	シンデレラGBA(仮称)	カルチャーブレーン	価格未定	088
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	089
発売日未定	EZ-TALK 中級編(仮称)	キーネット	価格未定	090
発売日未定	キッドクラウンのクレイジーチェイス	ケムコ	4800円	091
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	092
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4(仮称)	任天堂	価格未定	093
発売日未定	ゲームボーイミュージック(仮称)	任天堂	6800円	094
発売日未定	マリオゴルフGBA(仮称)	任天堂	価格未定	095
発売日未定	マリオテニスGBA(仮称)	任天堂	価格未定	096
発売日未定	ルナブレイズ(仮称)	任天堂	価格未定	097
★ 発売日未定	ボボボーボ・ボーボボ2(仮称)	ハドソン	価格未定	098
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	099

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
5月22日	漢字BOY3	J・ウイング	4800円	100
● 今春	ドラえもんのスタディボーイ～かんじよみかきマスター～	エポック社	3980円	101
発売日未定	カービィファミリー(ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト)	ジャガー	6800円	102
発売日未定	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	103

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe(仮称)	任天堂	価格未定	104
発売日未定	マリオパーティカードe(仮称)	任天堂	価格未定	105

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 5/20　プレゼントは7ページで選ぼう!!

今号のアンケート　Enquete

7ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは5月20日（消印有効）**、当選者は6月21日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例
○よい例→ 0 1 、4 4
×悪い例→ 1 、44

1 あなたの学校（職業）は次のどれですか？
1.小学校　2.中学校　3.高等学校
4.大学　5.専門学校　6.社会人
7.幼稚園　8.主婦　9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男　2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが使っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、114ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 ファミコン、スーパーファミコンの名作RPG「MOTHER」シリーズが、2作まとめてGBアドバンスで発売されることが決定しました（詳しくはP14からの特報を見てください）。そこで質問です。あなたは「MOTHER」シリーズを実際に遊んだことがありますか？
1.ファミコンの『MOTHER』だけ遊んだ
2.スーパーファミコンの『MOTHER2』だけ遊んだ
3.『MOTHER』も『MOTHER2』も両方遊んだ
4.「MOTHER」シリーズは知っているが、遊んだことはない
5.「MOTHER」シリーズを知らない

12 今回の『MOTHER1+2』のように過去のゲームが移植されるときは、どの程度リニューアル（今のゲーム機に合わせて改良）するべきだと思いますか？
1.昔のまま、一切内容を変えずに出してほしい
2.操作性やバランス、グラフィックを改良しつつ、なるべく内容は変えずに出してほしい
3.改良するだけでなく、新しいキャラやストーリーを加え、思い切り進化させてほしい

13 あなたの心に残る「ゲームの名シーン」はありますか？　そのゲーム名とシーンの内容を自由に書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	Dengeki GAMES
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌（小学1年生〜6年生）
24	月刊ムー
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	GC-GBAケーブル
05	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／ゲームボーイライト
06	ゲームボーイカラー
07	カードｅリーダー
08	ポケモンミニ
09	ニンテンドーゲームキューブ
10	ゲームキューブ　ゲームボーイプレーヤー
11	ゲームキューブ用モデムアダプタ
12	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
13	ニンテンドウ64
14	プレイステーション2
15	プレイステーション／PS One
16	Xbox
17	ワンダースワン／ワンダースワンカラー
18	Windowsマシン
19	マッキントッシュ
20	その他
21	業務用
22	何も持っていない
23	特に買いたくない

表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	24	NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！
02	読者プレゼント	25	ニンドリ学園
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	26	ゲームの通信簿
04	毎月新聞TURBO	27	デス仙人の教えてあ・げ・る
05	みすずリンクのNewsDream	28	お宝ゲーム古tion
06	MOTHER1+2	29	ゲームソフトファンクラブ
07	ポケモンボックス ルビー&サファイア	30	デス仙人レディの幸せの最骨頂
08	テイルズ オブ シンフォニア	31	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
09	新約 聖剣伝説	32	すすめ！ 天任家族
10	カービィのエアライド	33	マッスルアンケート&発売スケジュール
11	F-ZERO GC	34	ファイアーエムブレム開発者インタビュー
12	GIFTPIA	35	任天堂の質問箱
13	ファイアーエムブレム 烈火の剣	36	どうぶつの森+村じまんフェスタ
14	RUNE II 〜コルテンの鍵の秘密〜	37	ポケモン堂
15	ビューティフル ジョー	38	カプコマニア
16	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	39	セガ魂
17	P.N.03	40	それゆけ!! マリオ親衛隊
18	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	41	G.B.A
19	実況パワフルプロ野球10	42	ドリテクの殿堂
20	ボンバーマンランド2	43	発売間近 新作ソフトチェック!!
21	ファミリースタジアム2003	44	先ドリ 新作ソフトフラッシュ！
22	ボクらの太陽	45	ゲームキューブ新作カタログ
23	キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲	46	付録「特製シール」

郵便はがき

料金受取人払
麹町局承認
2093
差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790
125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階（株）アンビット
Nintendo DREAM 編集部
Vol.89 マッスルアンケート係 行

キリトリ線

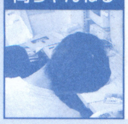
フリガナ		ペンネーム	
お名前			
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

マッスルアンケート

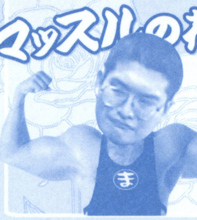
質問は表面にあります

マッスル・イガリン　『ファイアーエムブレム』取材で京都に行った帰り、サオヘンが新幹線の指定券を間違えて？購入。午後7時のつもりが17時の切符をつかまされてしまう。自由席で帰京するハメに…。



岡ちゃんねる　ヒマがないにもかかわらず、気になるゲームはどんどん購入。本人いわく、小さな店が開けるくらい未開封ゲームがたまってているらしい。微妙にマニアックな店になりそうだ。

マッスルの花園



マッスル人生相談「カズヤの悩みに喝!」

マッスル(以下マ)　今週も、マッスル人生相談の時間がやってまいりました。

岡ちゃんねる(以下岡)　また適当なコーナーを作って…。映画コーナーやマッスル怪談のコーナーはどうなったんです？

マ　はっはっは、細かいこと気にしてると悩みが増えるぞ。今回の相談者は、ニンドリの新人編集者、カズヤ君だ。

カズヤ(以下カ)　どうも、編集部のカズヤッス。最近、オレって汚れ役ばっかりやらされているような気が…。Vol.87では裸の男とマラソンしながらGBAで対戦したり、ケイ大佐のページでは鼻の穴に指突っ込んでる写真を撮られたり。これって、やっぱり新人イジメなのでは…。

マ　喝～～～～～つ!!　甘い、甘いぞ、このバカ弟子が～～～～～。

岡　大沢親分と東方不敗が混じってますよ。

マ　カズヤよ。そんなものは「ヨゴレ」のヨの字にも入らん。言っておくがな、ワシが昔の雑誌で名乗っていたニックネームは「セクハラだ三四郎」だぞ!

カ　なんスか、その恥ずかしい名前は？

マ　かつてワシが某PS雑誌にいたときの話だ。東京ゲームショーのコンパニオンを紹介する記事を担当したのだが、このときの編集長のリクエストが「エロいやつを作れ!」だった。ワシは考えた。アサヒ芸能を参考書にして寝ずに考えた。そして閃いたのが当時人気だった「せがた三四郎」のパロディキャラ「セクハラだ三四郎」!

岡　またヒネリのない名前ですな。

マ　ワシは柔道着を着たセクハラキャラに変身し、ハイレグ水着を着たコンパニオンにセクハラをしては顔を土足で蹴られたり背中を踏みつけらる役を演じたのじゃ。ああ。仕事とはいえ辛かったなあ。

岡　メチャメチャ嬉しそうにやってる姿が目に浮かぶんですが…。で、その記事は結局どうなったんです？

マ　「くだらん」の一言でボツ(涙)。

岡　まあ、そりゃそうだ。

マ　だが、セクハラだ三四郎は死ななかった。ワシはその後ドリームキャスト雑誌に移籍したのだが、なにかイベントがあるたびに、便利なヨゴレ役として「セクハラだ三四郎」に変身!　タレントの卵に襲いかかったり、ゲームキャラの着ぐるみと闘ったりしたわけだ。どうだ、まいったか。

カ　あきれました。

マ　というわけで、やるなら徹底的にやらんと。そうだな、『P.N.03』の主人公のボディペインティングをして、新宿通りを踊りながら闊歩するのはどうだ!　永田町の坂を「メトロイド～」と叫びながら前転で転がるのもそそるのぉ。クックック…。

岡　あんたが悩みの元凶じゃん!

←セクハラだ時代のマッスル。何かの犯罪者のようだ

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.89

1 □　2 □　3 □□　4 □

5 〔□□,□□,□□〕　その他の場合 ＿＿＿＿

6 〔□□,□□,□□,□□,□□,□□〕

7 〔□□,□□,□□〕

8 〔□□,□□,□□〕　9 〔□□,□□,□□〕

10 〔□□,□□,□□,□□,□□〕

11 (1つに○)　1　2　3　4　5

12 (1つに○)　1　2　3

13 □

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

✂キリトリ線

Vol.86号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
神奈川県／国司康太

②GBアドバンスSP本体
神奈川県／清澤美春

③後藤裕之さんサイン入り『ことばのパズル もじぴったん アドバンス』ソフト
群馬県／船戸佑介
東京都／田中あや

④好きなゲームキューブソフト1本
北海道／戸川堅斗

⑤好きなGBアドバンスソフト1本
香川県／別府史子

⑥『F-ZERO AC』Tシャツ
新潟県／坂本京介

⑦任天堂Tシャツコレクションシリーズ THE KING OF GAMES(黒)
福岡県／西田由果

⑧任天堂Tシャツコレクションシリーズ THE KING OF GAMES(白)
千葉県／剣持彗士

⑨ゲームキューブソフト『ロックマンエグゼ トランスミッション』
千葉県／小関泰斗
神奈川県／鈴木仁美
岐阜県／森川翔平
兵庫県／堀本佳孝
岡山県／入江友也

⑩ゲームキューブソフト『零ファイター 撃墜戦記』
茨城県／大野貴弘

⑪GBアドバンスソフト『テイルズ オブ ザ ワールド～サモナーズリネージ～』
岩手県／三上善大
東京都／釜野雄一
京都府／大嶋航平

⑪GBアドバンスソフト『ドキドキクッキングシリーズ② グルメキッチン～ステキなお弁当』
静岡県／白石はやと
愛知県／邑上由華

(敬称略)

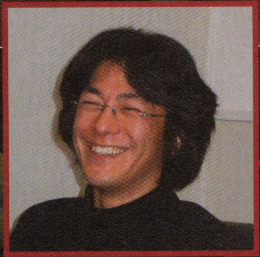
©2003 Nintendo／INTELLIGENT SYSTEMS

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 烈火の剣

開発者インタビュー

90年4月20日、家庭用ゲーム機として初のシミュレーションRPGとして産声を上げた『ファイアーエムブレム（以下エムブレム）』。4月でちょうど13周年という長い歴史を持ち、オーケストラ調のCM曲もあまりにも有名な人気シリーズだけど、実際のゲームは難しそうなイメージから、これまで敬遠していた人も多いのでは…？ 今回のインタビューは、そんな人にもぜひ読んでもらいたい内容。下を読んで「え!?」と思ったシリーズファンの人も、最後までじっくり読んでね。

今度のエムブレムは手ごわくない!?



インテリジェントシステムズ 開発部課長
成広 通さん

任天堂のセカンドパーティ、インテリジェントシステムズの創設メンバー。『エムブレム』シリーズの第1作目から開発に関わる。『烈火の剣』ではプロデューサーを務めている。

任天堂 開発第一部
西村 建太郎さん

96年の『～聖戦の系譜』以降、『エムブレム』シリーズを監修。『烈火の剣』ではディレクターを務めている。

『封印の剣』から約1年で新作が楽しめる!!

―― タイトルで気になっているんですけど、前作はサブタイトルが封印の「つるぎ」で、今回は烈火の「けん」じゃないですか。編集部でもちょっと混乱しているんですが…（笑）

成広 担当ディレクターのこだわりなんですが、響き的に「つるぎ」のほうキレイな感じがしていい、というのがあったんですよ。ただ、力強さという意味では「けん」だろう、って（笑）。前作の中でも烈火の剣＝デュランダルとしてすでに存在してたんですけど、そのときはこんなことになるとは…、ああ、これはあんまり言わないほうがいいかな（笑）。

西村 まぎらわしいので統一してほしいっていう声もあったんですけどね。

成広 こだわりですから（笑）。

―― 前作の発売から約1年での発売ですけれど、企画はいつぐらいから動いていたんですか？

成広 開発的には『封印の剣』が終わってから、やり残したこととか考えた上でのスタートでした。構想は『封印の剣』が終わる前から、大陸的な部分でのお話のつながりとかはあったんですけど。

―― 開発期間的に言うと、1年かかってないんですね。

成広 ですね。実際の開発は5月に入ってからですから…。

―― すごいスピードじゃないですか！

成広 ええ。でも、もともとは去年の12月には終わらせようと進めていたものなので…。

―― 12月ですか!?

西村 年内完成を目標にしてたんです。

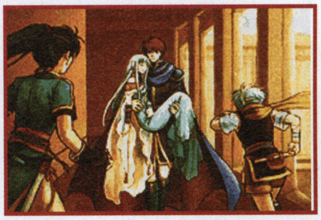
成広 ストーリー的に『封印の剣』を補完する意味と、もともと新しいユーザー層に入ってもらいたいということに重点を置いていたので、同じ世界感とシステムを引き継いだものとして作り始めたんです。

―― 物語が『封印の剣』の前にさかのぼるとは意外でしたけど。

成広 『封印の剣』でいくつか複線があったんですけど、それを補完する意味では、20年前にさかのぼるのがいちばんわかりやすいだろうと考えたんですね。竜との関わりだとか、まだ語りつくせないこともあったし、それをひもといていこうということで。

―― 容量が前作の2倍の128Mに増えてますけど、どのあたりに容量が費やされたんですか？

成広 ボリュームは当然ですけど、やっぱりイベント、演出系ですね。データ的にはサウンドや一枚絵のグラフィックにかなり費やしています。細かいことを言えば、サウンド自体作り直してるんで、かなりクオリティも高くなってますよ。



今回新たに加わった、章の間に挿入される一枚絵のグラフィックが、ドラマをよりいっそう盛り上げてくれるのだ

―― GBプレーヤーでやると臨場感があっていいですよね。

成広 確かに、音はいいですね！ でもちょっと画面が明るく見えるので、好みでテレビのほうで調整してもらえれば。あと、タイミングよくでてきたGBA-SP。開発の僕ら的にも、SPが出てからはプレイ時間が延びたんです。

―― どこでも快適に遊べますからね。

成広 ええ。余談になりますけれど、SPって視野角が普通のGBAよりかな

『封印の剣』は『スマブラDX』で思った以上に低い年齢層まで

り広くなったじゃないですか。前は一つの画面でなかなか盛り上がりにくいところがあったんですけど、SPはのぞき見がしやすいんですね。個人的にはそこが一番のメリットだと思ってます。

―― それはありますね！

遊びやすさと手ごわさを両立

―― 今回中盤までプレイしてみて、前回よりかなりやさしくなったかな、って感じたんですけど…？

成広 序盤のリン編はそうですね。もともと2部構成にしようという話があって、序盤の難易度は前作よりもかなり下げました。でも、ただ簡単にしたわけではなくて、入りやすさ、遊びやすさという意味での簡単さ、なんですね。ユニットの体力が0になると二度と復活しないという鉄則はこれまでと一緒ですし。

―― そうですね。

成広 これまであったある種の敷居の高さを、どこまで下げられるかが今回のテーマでもあったんです。そういう意味で、まずリン編で世界観や操作に慣れてもらって、そのあとのエリウッド編から本格的に『エムブレム』の世界に入ってもらおうと。少なくともエリウッド編の最後まで、買っていただいた方のほとんどに行ってほしいという願いをこめたんです。

「リン編」は物語を進めながら、自然に操作や戦い方が身につく作りになっている。これまでにない短めの章が中心で、比較的やさしめ

「エリウッド編」からがいよいよ『エムブレム』の本領発揮。進めるほどに、じわじわと手ごたえを実感できるはずだ

―― なるほど。『封印の剣』ではユーザーの反響はどうでした？

成広 初めての人には、たぶん難しかったんじゃないか、と思います。昔の『トラキア776』なんかにくらべれば全然簡単にはなっているんですけれど、シミュレーションRPGですから、そのルールを覚えること自体が難しいんですね。

―― シミュレーションRPG特有のルール、みたいなものがありますからね。

成広 そういう根本的な遊びの部分での難しさというか、ひとつひとつの要素は難しくないんですけど、みんなにエンディングまで行って欲しい、ということを考えたときの設定は、『封印の剣』でも微妙に難しかったようなんですね。

―― 『封印の剣』で初めて『エムブレム』に触れた人も多かったんじゃないですか？

成広 そう思いますよ。『スマブラDX』で知って入ってくれた方とか、思った以上に低い年齢層まで広がりましたね。

―― というと、下は何歳くらい？

成広 小学校4年生とか。逆にできるのかな、って思ったくらいですから（笑）。

―― たしかに（笑）。ちなみにこれまでのシリーズではどのくらいの年齢層が中心だったんですか？

成広 想定的には中学生くらいから遊べるかなと考えてたんですけど、実際の層はもっと上みたいですね。

西村 中心購買層としては、20代、もしかすると後半かもしれません。

―― そうなんですか！ 任天堂のゲームでいちばん年齢層が高いゲームなんじゃないですか？

成広 女性ユーザーも多いほうだと思いますけど、結構年齢は高めですね。

担当広報さん(以下要) 以前スペースワールドで来場者にアンケートを取ってたんですけど、『エムブレム』だけもう、別のイベントのお客さんなんじゃないかっていうくらい、はっきり違いがわかりましたからね。

―― キャラの熱心なファンもいて、キャラ死に女の子からチョコレートが届くって話も聞きましたけど。

西村 ありましたね（笑）。最近はないようですけれど。

―― 今回書きましたから、来年はきっとたくさん来ると思いますよ（笑）。

『封印の剣』の主人公のロイは、なんと本編より先に『スマブラDX』に登場したことで話題に。『封印の剣』も『スマブラDX』と共通の武器なのだ

―― 『エムブレム』は世代的に昔からのファンと、新しいファンに分かれていると思うんですけど、そのバランスを取るのは難しくないですか？

成広 きっと僕らと同じくらいの歳の方もいると思うんですけど、そういった層って、ちょうど親子で遊べる時期になったみたいなんですね。うちもそうなんですけど、息子がまともに『エムブレム』を遊んだのは、『封印の剣』が初めてなんです。それまでは理解できなかったみたいで。

―― 息子さんはおいくつなんですか？

成広 『封印の剣』が出たとき中学1年ですね。それまでは途中で投げてしまってたんですけど。同じような話をユーザーの方から聞いたりするんで、それぐらい幅が広がったんだなぁ、って。逆に言えば、『封印の剣』でそう

知って入ってくれた方とか、広がりましたね。

シリーズ回想録①

ファイアーエムブレム ～暗黒竜と光の剣～

90年4月20日発売	ファミコン
ニンドリ独断難易度：まずまず手ごわい	

戦略シミュレーションにRPG的な育成要素と連続したドラマ性を加えた、家庭用ゲーム機のシミュレーションRPGの草分け的存在。CMからあの印象深い歌も生まれた。

シリーズ 回想録②

ファイアーエムブレム外伝

92年3月14日 ファミコン

ニンドリ独断難易度：ほんのり手ごわい

マップ移動があり、任意に戦闘ができるなどシリーズ中でも異色の存在。使っても武器がなくならないのはこれだけ。男女2人の主人公が登場し、後半の章で合流。第1作のキャラも何人か登場する。

いった可能性が見えてきたんですね。

── やっぱり息子さんが自分の作ったゲームで遊ぶ、というのは嬉しいことですよね。詰まったときとか、相談に来たりするんですか？

成広 いや、今は友達同士で盛り上がってるみたいなのでないんですけど。逆に息子がいないときに、その友達がソフトを持って僕に見せに来ることはありましたね。僕が作ったスタッフの一人ということを聞いたみたいで(笑)。

── これまでCMの歌などで「手ごわい、シミュレ～ション～」っていうフレーズがありましたけど、今回その歌はなくなったんですね。

成広 そうですね。今回のCMはガラっと変わりました。

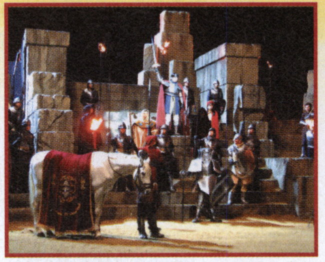
── それは「手ごわい」というイメージを変えたいという意図があるのかなって思ったんですけれど・・・？

成広 まず今回は、お話をじっくり見てほしいというのがあったんですね。これまでのシリーズを通して語りきれなかった、表現しきれなかったところにチャレンジしたつもりなので。エンディングに至るまで、わかりやすいお話がベースにあるんですけど、そこに各キャラが背負っているものだとか、いろんな設定を盛り込んだんです。でも、「手ごわい」ことを捨てたわけではありませんから、最後まで完全に遊

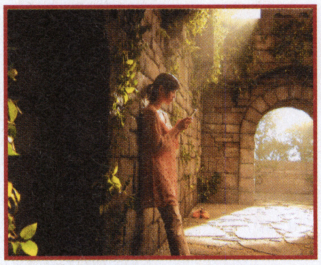
エリウッド編のエンディングまでは ただそこから先は、上級者でも

びきろうという人は、かなり手ごわいところを見ると思いますよ。

── やっぱり！



記憶に新しい『封印の剣』のCM。格調高い雰囲気とオーケストラの演奏による耳に残るフレーズが印象的だったよね



「出会いと別れ」を演出した『烈火の剣』のCMはこれまでにない雰囲気に仕上がっているのだ。詳しくは下を見てね

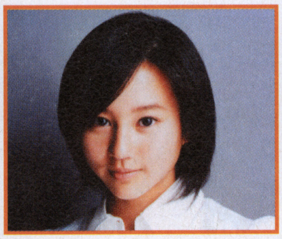
成広 ええ。ただ今回は、完全にクリアするところまで行かなくても、リン編、エリウッド編を通して遊んでいただくだけできっと『エムブレム』らしさを感じてもらえると思いますんで、まずはそこをアピールしようと考えたんですね。

西村 トータルで見ると、『封印の剣』と同レベルか、むしろ最後のほうは難しいんじゃないかと思うくらい手ごわいところを残してますから。ただボリュームを増やした分、前半は低めの難易度ですけども、『封印の剣』のときに急勾配だったものをなだらかに、エリウッド編のエンディングまでは誰でもなんとか行けるレベルに設定したつもりなんですね。そこから先っていうのは、いままでのシリーズユーザーでもプレイしていって手ごわさを感じてもらえる深さがありますから、とりあえずやさしくしたという話ではないんですよ。

── 初心者でも入りやすく間口を大きく広げつつ、上級者に対するフォローも忘れてない、というわけですね。

CMに出てくるあのコは誰？

堀北真希さん



- 昭和63年10月6日生まれ 14歳
- 身長160cm B82 W60 H85
- 東京都出身 血液型B型
- 好きなスポーツ：バスケットボール
- 特技：ピアノ

毎月新聞でも紹介済みだけど、こちらは出演している堀北真希ちゃんに注目。新人とは思えないほどの落ち着いた演技に、心を奪われた人も多いはず。CMでは「人は、物語と共に成長する」というアイキャッチが使われているけれど、今回のインタビューを読んでからCMを見ると、その言葉の意味が本当にしみじみと感じられるよね。

↑セリフなし、表情だけの迫真の演技。「別離」のときのせつなそうな表情といったら・・・！

↑SPをみつめる真剣なまなざし。平井堅さんの名曲「LIFE is・・・」が場面を盛り上げる

誰でも行けるレベルに設定。手ごわさを感じる深さがあります。

軍師に修道士 新要素の狙いは？

―― 今回初めて、プレイヤーが軍師という立場になったわけですけれど、このシステムの狙いは・・・？

西村 導入部でプレイヤーにルールやシステムを説明するときに、前作では主人公に対して別のキャラクタが指示を出す形だったんですけど、やっぱりキャラクタがキャラクタに教える図式よりは、直接プレイヤーに教えるという形式のほうがわかりやすいんじゃないかっていう意見があったんですね。そういう意味で、軍師という、視点を一歩引いたプレイヤーに近い設定を作って、説明をより自然に受け入れてもらおう、というのが当初の狙いだったんです。

―― なるほど。

西村 当初は、軍師の出番はリン編だけで、その先はどうぞエリウッドさん、って感じだったんです。ところが、そのリン編での軍師の役割が予想以上にはまっていたんで、この軍師をなくしてしまうのはもったいないんじゃないかという話になって・・・。で、インテリジェントシステムズさんに「これは全編通してやったほうが絶対いい」ってお話をさせてもらいまして・・・(成広さんを見ながら)。

成広 いや、あの・・・、それで12月完成がなくなったんです。

―― ああ、そうだったんですか！（笑）

西村 結局、全編通して、キャラクタが軍師に語りかける形に変えて、プレイの仕方によって仲間に与える影響が変わったり、話しかけられる言葉が変わったりといった要素を加えたんですね。単に軍師を入れただけではなく、それによっての変化まで加えてもらったんです。

―― キャラクタがこっちを向いて話しかけてくるので、感情移入度がいつもとと違いますね。

西村 そうですね。最初は賛否両論あったんですけれども、テストプレイヤーの評判も上々で、最終的には違和感なく仕上がったんじゃないかと思います。

軍師であるプレイヤーに向かって語りかけてくるシステムは、これまで以上にゲームの世界との一体感が感じられるはず

―― 今回新たに加わったクラスの狙いはどこにあるんでしょう？

成広 基本的に、すべてのユニットが無駄なく使えるように、ということですね。修道士で、光魔法を最初から使えるようにしたり・・・。あと今回は、使えない武器をなくして、個性を最大限に生かせるようにしたつもりです。必要以上に苦労して育てなくても、それなりのバリエーションが出せるんじゃないかと思います。

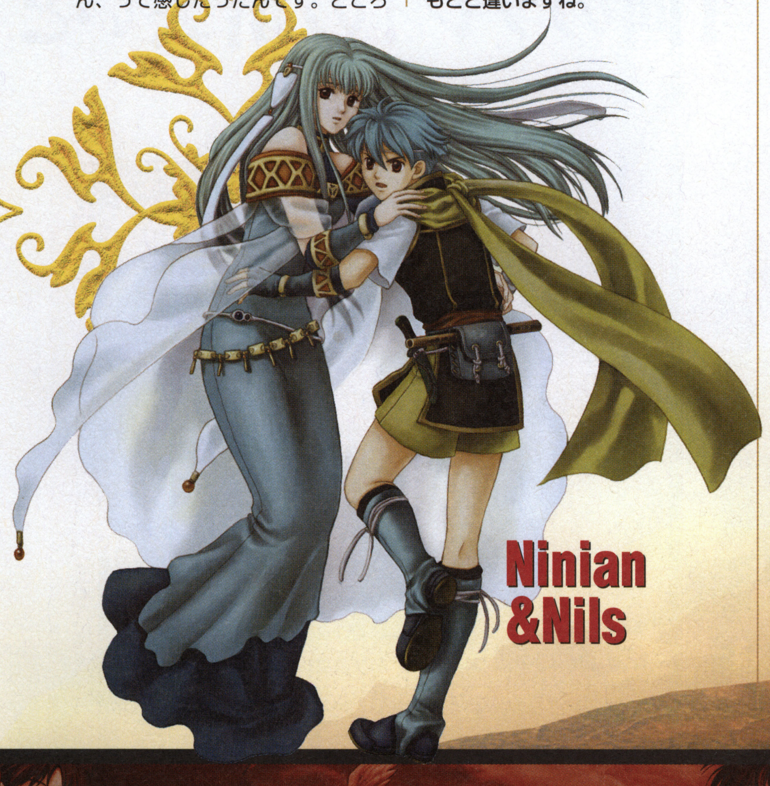
―― でも、逆にもったいなくて使えない武器とかありますよね。

成広 （うれしそうに）あのですね・・・今回はもう、バンバン使ってください！ 使い惜しみしていたらダメです。とくにリン編で出てくる武器に関しては、言われたままに使ってほしいですね。エリウッド編に入ってからも、ちょっといいものが出てきたら、なるべく試したほうが、遊びやすさに直接つながりますので。

―― そうなんですか!?

成広 ですから、いままでのように武器を温存するイメージがあると、苦労するかもしれません。パラメータを上げるアイテムなんかも、どんどん使っちゃうことをオススメしますよ。

『封印の剣』では、かなり鍛えないと光魔法は使えなかったけど、今回は修道士のおかげで最初から使えるのだ



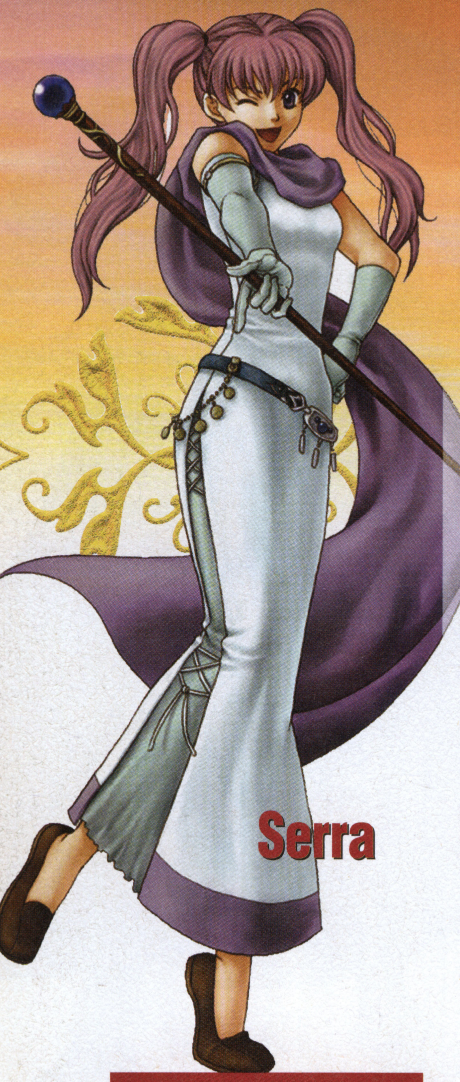
シリーズ 回想録③

ファイアーエムブレム
紋章の謎

94年1月21日発売	スーパーファミコン

ニンドリ独断難易度：そこそこ手ごわい

ファミコン版第1作のリメイクである「暗黒戦争編」と、新作シナリオの「英雄戦争編」の2部構成。新シナリオでは踊り子のユニットが初登場し、その後定着。裕木奈江さんの出演のCMも話題に。



―― 『エムブレム』は今回で7作目となるわけですけれど、システムの進化もひと段落着いた感じがしますね。

成広 『封印の剣』からGBAになりましたので、携帯機らしく、むやみに大きく重たい作りにはしたくない、というのはありますね。昔はあったスキルのシステムもあえて入れてないですし。遊びに直接関わる部分は過剰に増やさず、携帯機の手ごろさを生かすことにしぼっているんです。

―― なるほど。

成広 もしスキルを入れたら、実際にはより違った遊びが実現できる可能性もありますけれど、そういったものはまた違ったところで実現できればいいなとは思っています。

―― 『エムブレム』の特徴として、キャラを失うともう復活しないというシステムがあるわけですけれど、今回序盤の難易度を下げることによって、そのあたりを緩くする考えはなかったですか？

成広 （きっぱり）それはない。迷いはまったくなし（笑）。いまの『エムブレム』はパーフェクトプレイ（キャラを1体も死なせずクリアすること）が当たり前という風潮があると思うんですけれども、それは本当に（強調して）、想定してないんですね。かなり大変だと思うんですよ、狙ってしまうと。事故に近い形の必殺が突発的に起こったりするので…。

―― ですね。でもやっぱり誰も死なせたくないですから、つい電源に手が…。

成広 わかります（笑）。ただ、とくに今回はそうなんですけど、失ったものを越える新しい出会いもたくさん用意されているので、1回のプレイの中で、出会いと別れみたいなものを感じてくれたらいいなと思ってるんです。

親子関係は自由に想像してほしい

―― お話に関することなんですけど、親子関係がありそうなキャラ、たとえば今回の主人公リンと『封印の剣』に出てきたフィルの関係って、はっきりとは明かされないですよね。これはわざとなんですか？

成広 わざと、です。担当者がそう言い切ってましたので（笑）。

西村 全部が全部隠されているわけじゃないんですけどね。支援を上げていくと明らかになるものもいますし。それはやっぱり、キャラクタに思い入れを入れていただいた人にはわかるという…。

―― なるほど。ここははっきりさせたいんですけど、今回の主人公リンは、フィルの母親ですよね？

（しばし沈黙…）

成広 前回のニンドリさんの予想記事でそうなってましたね。

西村 私も前はそうなんだと思ってましたけど…。

―― え…？ 違うんですか？

成広 さて、どうなんでしょう？（笑）

―― そんな答えをされると、かえって気になっちゃうじゃないですか(笑)。

成広 そういった部分は、個人個人で見解があってもいいと思うんですね。ひとつ気をつけていることは、『烈火の剣』はこれだけで独立しているところがあるわけで。『封印の剣』をやってないから、知らないから『烈火の剣』が楽しめない、ということを一切なくしたつもりなんですね。両方とも同等に扱いたいと思っていますから。

失ったものを超える新しい1回のプレイの出会いと

―― なるほど…。

成広 逆に、はっきりはしないけど、前作を遊んでくれた人が『烈火の剣』を遊んで、「もしかすると…」って想像して楽しんでもらえる部分を残したいっていう狙いもあるんです。リン以外でもいろんなつながりを思わせるキャラクタがいますから、いろんな見方ができると思いますよ。逆に「そんなはずはない！」っておたよりも来そうですけれど。

―― ユーザーの意見のほうが説得力あることもありますからね（笑）

成広 作り手側も、そういった意見をみんな否定するんじゃなくて、それはそれでひとつの正解、っていう考え方もありますし、そういったものはお互い共有していけたらなと思っています。

シリーズ**回想録④**

ファイアーエムブレム

聖戦の系譜

96年5月14日発売	スーパーファミコン

ニンドリ独断難易度：ほんのり手ごわい

キャラごと特有の能力スキルや「恋愛」要素、複数キャンペーン式のマップなど、画期的なシステムが多数採用。後半の章では前半のキャラの恋愛関係に応じた子供たちが登場し、2世代にわたる戦いが展開される。

結局真偽のほどは教えてもらえなかった、リンとフィルの関係。その真相はプレイして自分の目で確かめてみよう

── CMはこれまでとイメージがかなり変わりましたよね。平井堅さんがイメージソングを歌うなんて・・・！

広報 烈火の剣なんで平井堅なんです。

成広 ドキ・・・!!（声に出して）

── そうなんですか!?

成広 ウソです。すごいおやじギャグですよ、それって・・・！

（一同爆笑）

── 販促特典にもかなり気合が入ってますね。初回特典の音楽CDなんかは、往年のシリーズのファンもかなり嬉しいんじゃないですか？

成広 そうですね。あれはスタッフも喜んでます（笑）。

西村 かなりいい特典になったと思います。正直ここまでできるとは思わなかったくらいで、きっとユーザーのみなさんにも喜んでもらえると思います。

特典の音楽CDはかっこいいピクチャーレーベル。古くからのシリーズファン感涙の懐かしの名ぞろいなんだって

次回作はいよいよキューブに…!?

── 1年前のNintendoスタジアムの『封印の剣』インタビューで、成広さんが「1年に1本、新作が出せるようがんばります」って言ってるんですよ。

成広 そうでしたっけ？ それはすごいなぁ（笑）

西村 達成してますね！（笑）

── ですから、今回もまた目標をお願いできれば、と・・・。

成広 （笑）やっぱり1年ぐらいのスパンで、どういう形になるにせよユーザーの方に楽しんでもらえるものを出していきたいな、とは思ってます。ただあとはやっぱり、本当にそれが可能なことなのか、またプラットフォームの問題とかが関わってきますから、そう簡単にはいきませんよね。

── ファンとしてはそろそろキューブで『エムブレム』の新作を！ と言いたいところですが・・・？

成広 そういう風に望んでいただける声がたくさんあれば、ぜひともやりたいんですけれども。

西村 こちらもぜひゲームキューブでやりたいとは思ってますんで・・・

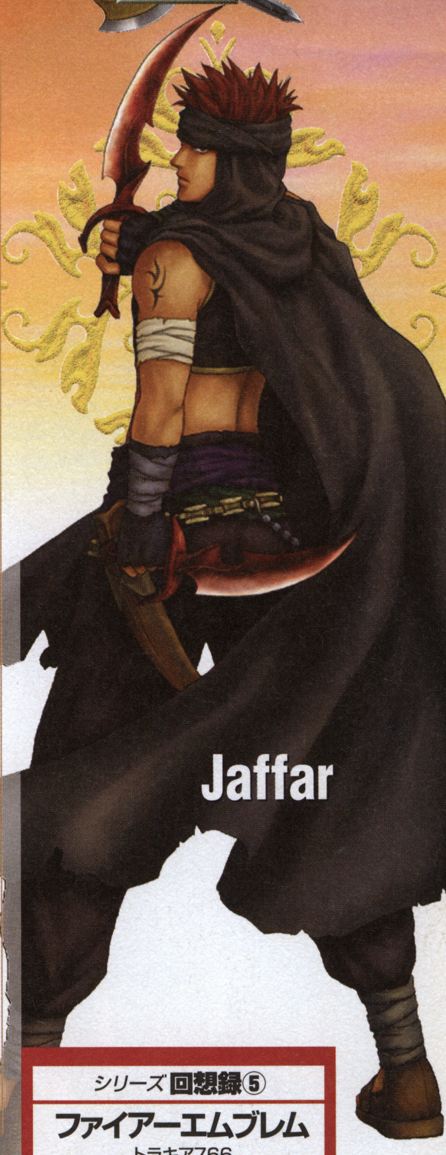
成広 たぶん僕、無理言いますよ（笑）

── いい感じじゃないですか！

西村 あとは今回の『烈火の剣』が、どれだけユーザーのみなさんに支持されるかが、大きいですね。これだけの人が待ってる、という土台がはっきりわかれば、実現化に近づきますので・・・というわけで、ぜひとも『烈火の剣』を買ってください！

── 次回作は『烈火の剣』次第、といったところでしょうか。もうひとつ、別の可能性として、旧作のリメイクは考えてませんか？

出会いもたくさんあるので、別れを大事に感じてほしい

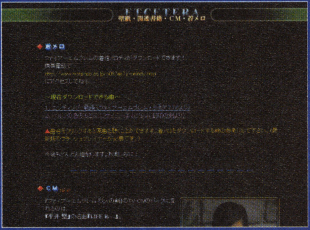


任天堂ホームページでエムブレムをチェック！

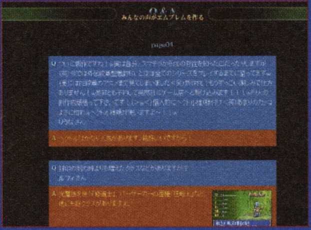
任天堂ホームページの『ファイアーエムブレム 烈火の剣』コーナーでは、ゲームの最新情報だけでなくさまざまなコンテンツを楽しむことができる。携帯電話の着信メロディのダウンロードのほか、PCの壁紙ダウンロードなどのサービスもあり、随時更新されている。また、前回の『封印の剣』のとき好評だった「Q&A」のコーナーも始まった。ユーザーからの素朴な質問に対しての名（迷？）回答は、初心者のみならずシリーズファンも必見だ。

● 任天堂ホームページアドレス
http://www.nintendo.co.jp

↑オープニングムービーや話題のCMも動画で見ることができるのだ



↑「ETECETERA」でしか聴けない着メロのダウンロードも。試聴版も聴けるぞ



↑「Q&A」のコーナーでは、ユーザーから寄せられたの質問とその回答を掲載

シリーズ 回想録⑤

ファイアーエムブレム トラキア766

00年1月21日発売 | スーパーファミコン

ニンドリ独断難易度：手ごわすぎ

書き換え専用の新作として発売され、のちにROMカセットでも発売。攻略前の進撃準備やかつぐ（救出の原形）はここから採用。取り残された仲間の捕虜化などもあった。難易度が非常に高く、敵から武器を盗むことがクリアのカギとなるため、盗賊が大活躍する一本。

シリーズ回想録⑥

ファイアーエムブレム

封印の剣

02年3月29日発売	GBアドバンス

ニンドリ独断手ごわさ度：ほどよく手ごわい

これまでのシリーズから世界観が変わり、システムも携帯機向けにカスタマイズ。初心者にやさしい作りになっており、奥深い駆け引きも楽しめる。豊富な戦闘アニメも見所のひとつ。

成広　それもやっぱりニーズの問題で、ラインナップのバランスによるかな、と。絶対可能性がないとは言いませんが、いまのところ、具体的にそういう話は本当にないんです。

――　そうなんですか。どちらにしろ次回どうなるかはまだこれから、って感じなんですね。

成広　見えない部分では動いてるものもあるんですけど…。正式な話は、近いうちに何か決まるかもしれません。

西村　可能性はありますからね。

成広　でも、本当にリメイクをやるとしたら、どのあたりがいちばんやりたいですか？

――　一般的には第１作だと思うんですけど、いちばん難しいと言う伝説の『トラキア』なんかも興味がありますね。

成広　なるほど。『トラキア』はいまロッピーの書き換えサービスも終わったので、手に入りにくくなってますからね。

『MOTHER』もリメイクされることだし、いっそキューブで遊べる『エムブレムコレクション』なんてどうでしょう？遊びきるのはかなり大変そう

――　『烈火の剣』に期待しているユーザーに、ひとことお願いします。

西村　とにかく、ただ簡単になったわけではありませんので、ぜひプレイして頂いて…羊の皮を被った狼のような中身を（笑）、堪能していただけたらいいな、と。本当に、上級者の方には単に敵の強さを変えただけじゃなくて、配置から何から、カスタムで用意していますんで、『エムブレム』ならではの手ごたえは、自信を持ってオススメできますよ！

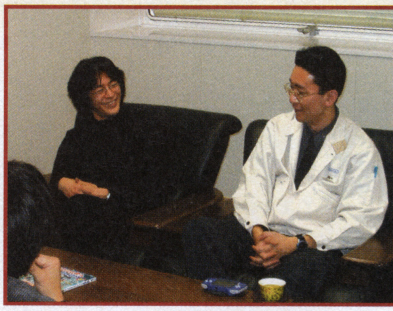
成広　（すかさず）あれは僕らでもできませんから！（笑）

――　恐ろしい…（笑）

西村　とはいえ今回は本当に、間口を広く、奥は深く、というテーマを両立できたと思います。初めての人でも、敬遠しないで遊んでほしいですね。

――　成広さんは？

成広　容量が増えた分、お話の部分などいろんな部分に厚みが出てると思いますんで、そこを楽しみながら、ハマってもらえると嬉しいですね。これまでのユーザーの方も、いい意味で裏切れると思うので、お楽しみに！



取材中歴代『エムブレム』の着メロを試聴。顔を見合せて「懐かしいねぇ～」と回想にふける西村さんと成広さん

間口は広く、奥は深く。初めての方でも敬遠しないで遊んで欲しい

Osin

編集部のエムブレム好きによる緊急座談会

高島（以下高）…『封印の剣』からの『エムブレム』入門者

マッスルイガリン（以下マ）…攻略本制作責任者。現在鋭意作成中！

岡ちゃんねる（以下岡）…編集部で唯一シリーズ全作を遊んだ男

高　インタビューのときにはやさしくなったかなって思っていたけど、後半はやっぱり歯ごたえがあるね。

岡　「やさしい」というか、「親切」なんですよね、正しく言うと。

マ　確かに。前作は仲間の説得や支援関係は試行錯誤するしかなかったが、今回はヒントがしっかりしてるからな。まさに攻略本いらず！

岡　アンタが言うかい!?

高　ところで2人は、結局次回作はどうなると予想してる？

岡　お話としては、『封印』にも出てきた伝説の神将器を使う八神将のあたりが怪しいんじゃないかと…。

マ　『烈火の剣』は20年遡ったけど、それだと一気に1000年だぞ。

岡　もしくは「外伝」か…。今回も明かされない謎も残りそうだし。

高　キューブの可能性はあるかな？

岡　いまのGBAのシステムが、もう完成されてるから、想像できないですよね。個人的には見たいですが

マ　ワシはキューブでこの先数年かかるなら、今のままでいいから毎年新作をGBAで遊びたいぞ。

高　うーん。でも、キューブのユーザー層を広げるために、大人ファンの多い『エムブレム』を投入、というのもありなんじゃない？

マ　『パズルコレクション』みたいに、旧作をまとめて出すとか…？

岡　それいいですね！　でも、全部遊びきるには1年はかかるから、ほかのゲームは買えないかも…。

一同　そうかもな～。

WHAT's インテリジェントシステムズ

ファミコン時代からの 任天堂の強力パートナー

―― もともとインテリジェントシステムズ（以下IS）は、任天堂ゲーム機の開発ツールなんかを作っていた会社だったんそうですね。

成広 そうです。創設時から経営者同士のお付き合いがあって、ファミコンの立ち上げ時から一緒に作ってきた関係なんですね。で、ソフトウェアのバックアップをさせていただきながら、最初はサポート的な内容が多かったんですけど、徐々にこちらからもオリジナルの企画を提案させて頂くようになりました。

―― ISのある場所って、東山の任天堂の旧本社なんですか？

成広 ISの本社自体は任天堂の小倉工場なんですけれど、N64の『マリオストーリー』とか、GBの『カードヒーロー』に関わったチームは、もともと東山任天堂の一角を借りて作ってたんですよ。で、いまの任天堂新社屋が出来たとき、もともと情報開発部さんがいたスペースにごっそり引越したんですよ。

一部の建物が壊され、任天堂の旧本社があった東山。思わずゴルフをしたくなるようなキレイな芝生が印象的なのだ

―― ここ数年、とくにGBA発売後はソフトの割合が増えてますよね。開発は何人ぐらいいるんですか？

成広 80人ぐらいですね。東山にはそのうち50人くらいいます。

―― 『エムブレム』ではISと任天堂は、どういう役割分担を？

成広 基本的にはこちらで企画提案をさせて頂いて、節目ごとに確認してもらってアイデアやなど意見を頂いてます。今回で言うと、先ほどお話した軍師の件なんか、けっこう大きなやつもあります（笑）

―― 『エムブレム』シリーズはずっと開発一部が担当なんですよね。

西村 単に受注、発注という形の開発体系ではないんですよ。あくまで開発者レベルのやりとりというか、討議の上で良いものを一緒に作っていこう、っていう。今回も開発の最後のほうは本当にず～っと詰めて、バグの対処とか、細かなことまで含めて、かなり綿密に･･･。

成広 それはもう、綿密に･･･！

広報 おかげで今日こうやって取材が受けられたんです。いや～よかったですよ（笑）。

西村 ほんとに（笑）。任天堂の中で、こういう形でやっているタイトルはほかにもあるんですけど、しっかりとコミュニケーションを取りながら、完成まで持っていっているという自信はありますので。

―― 成広さんはISにはいつごろ入社されたんですか？

成広 ISの創設時からなので、86年です。ただその2年ぐらい前からファミコンソフトの開発には携わっていました。

―― 成広さんご自身はこれまでどんな作品に関わってこられたんですか？

成広 最初はロボットジャイロかな。そのあと坂本さん（任天堂 第1開発部課長 坂本賀勇さん）と一緒に、海外のみのシューティングゲームの筐体もので、プレイヤーを撃って障害物を避けて進んでいくという、不思議なシステムのゲームをやったり･･･。

―― 業務用なんですか？

成広 あの頃はSFCと同じ基盤の業務用があったんですね。そのあと『ファミコンウォーズ』、『ファイアーエムブレム』とやってきて。GBの立ち上げのときに『アレイウェイ』や『ゴルフ』、坂本さんと一緒に『カエルの為に鐘は鳴る』なんかをやりました。あと、海外向けのバズーカ物で『メタルクラッシュ』とか。その後は『エムブレム』シリーズに専念しはじめて、最近はやっぱり海外だけですけど『ゲームボーイアドバンスウォーズ』とか。そんな感じです。

最近『メイドインワリオ』で華麗な復活を遂げた（？）ロボットジャイロも成広さんが関わっていたのだ

―― もうずっと開発一部と一緒にお仕事をされてきたわけですね。

成広 そうですね。横井軍平さんが部長の頃から一緒にやらせて頂いてます。

―― HAL研の桜井さんとはお友達のようですね。

成広 桜井さんはね、『スマブラDX』で『エムブレム』のキャラが出るときからなんですけど･･･。はるか昔に、彼がカービィの前身的なゲームを作っているときに、ISのメンバーがHAL研さんと一緒に作ってた時期があったんですね。僕はそのときはほとんど面識はなかったんですけど、『スマブラDX』で何度か打ち合わせしているうちに･･･。いつも会うたびに辛口の意見を言ってくれるので（笑）

―― そうなんですか。

成広 去年のE3のときにも、今の時代『封印の剣』は難しすぎだよ！ とかチクチク言われましたね（笑）

―― 本当に辛口ですよね（笑）

成広 いま『カービィ』の新作を作られてるじゃないですか。まだ見せてもらってないんですけど、楽しみにしてます。 **END**

●インテリジェントシステムズが制作に関わったおもなタイトル
（ISホームページより）

●**ゲームキューブ**
動物番長

●**ニンテンドウ64**
マリオストーリー

●**スーパーファミコン**
スーパーファミコンウォーズ、パネルでポン、スーパーメトロイドほか

●**ファミコン**
サッカー、ダックハント、テニス、デビルワールド、ドンキーコング、ファイアーエムブレム、ファミコンウォーズ、ホーガンズアレイ、マリオブラザーズ、ワイルドガンマン、ほか

●**ファミコンディスクシステム**
サッカー、テニス、メトロイド、レッキングクルー、帰ってきたマリオブラザーズほか

●**ゲームボーイアドバンス**
マリオカートアドバンス

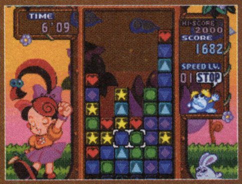
●**ゲームボーイカラー**
カードヒーロー、ポケモンでパネポン

●**ゲームボーイ**
ゲームボーイウォーズ、アレイウェイ、ゴルフ、ベースボール、役満、カエルの為に鐘は鳴る、ほか

●**バーチャルボーイ**
ギャラクティックピンボール

●ほか海外向けタイトル多数

←ペラペラマリオの『マリオストーリー』も、IS開発によるもの



←根強い人気の『パネポン』はキューブで復活したばかりだね

ハミダシ質問箱

アメリカで『風のタクト』の反響がすごいようですね。（長野県・マリオ・タロンさん）

非常にいいですね。日本と同じように『時のオカリナ』の予約キャンペーンをして、すごく好調で、キューブも一緒に売れてるようですね。（広報）

任天堂公式Q&A　読者のギモンに答えます

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ　第89回

★★★

祝!『MOTHER1+2』発売決定～! 祝!『MOTHER3』復活決定! ってわけで、どせいさんが表紙に登場するのはなんと6年ぶりのことなのだ。その他にも、オドロキのニュースもあったりして、気温の上昇とともに、気分も盛り上がっていく感じ。E3まであと1ヶ月だし。企画部Hさん、今回も、ニンドリ読者さんからのみなさんからの質問にしっかり答えてくださいね。

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は任天堂企画部のHさんです。

こんごうのナビゲーター

サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『メイドインワリオ』が手放せなくなってます。もっぱら通勤の行き帰りにプレイしてるんだけど、パッとはじめて、すぐやめられるのがすごくいいのだ。

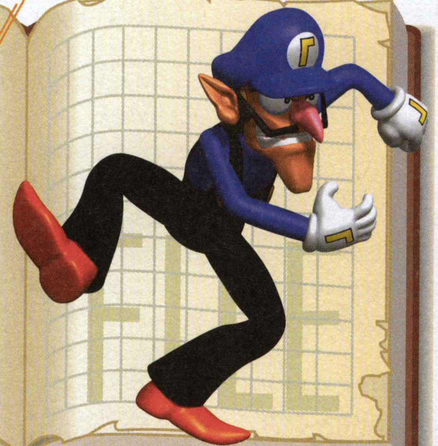
任天堂キャラクターずかん 40

CHARACTER DATA FILE — No.40

ワルイージ

英名／WALUIGI

2000年発売の『マリオテニス64』で衝撃デビュー。その後の出演作は『マリオパーティ』シリーズの『3』(N64)と『4』(GC)で、残念ながら『メイド イン ワリオ』で登場することはなかった。いっそのこと『メイド イン ワルイージ』をつくってくれるとうれしかったりして。このキャラを生み出したのは、ご存じキャメロット。夏発売予定の『マリオゴルフGC』に登場か?



こんごうのワンショット

「ポケモン堂」(133P)に登場しているカビゴンこと、西野さんの机。ガンダム系のフィギュアがいっぱい。「いつもはキレイにしてるんだけど～」ってホントかなあ。

Question 1　ファミコンの登場から歴史がはじまった

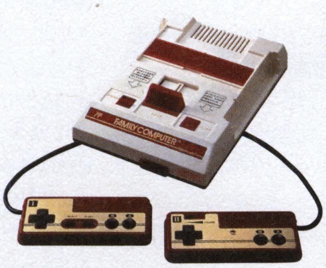
ファミコン20周年で何かしないんですか?

大阪府・ni者maruさん

A　検討しているところです。

ファミコンの発売から、ちょうど20年を迎えるわけですから、「何かをしたい」といま検討しているところです。もともと任天堂は、過去を振り返るようなことはしてこなくて、たとえば任天堂を設立して110周年を迎えたとき（1999年）も、記念行事をやらなかった会社なんです。やはり、将来を見据えて、新しいことにチャレンジすることが大事で、昔のものを引っぱり出してきて、懐古主義的なことをするのは、任天堂の体質にあわないと思います。でも、ファミコン20周年に関しては、せっかくの機会ですし、そういった声も大きいので、開発スタッフも含めて何かをしたいよねという話をしています。ファミコンが発売された7月15日あたりに、ユーザーのみなさんに喜んでいただけるようなことができればいいんですけどね。（広報）

☞ 普通の会社だと、イベントを開催したり、パーティをやったりするんだけど、そんなことはやらないみたい。20周年記念ソフトを発売するようなこともしないみたいだし…。個人的には、「プロジェクトX」のような番組で、「ファミコン誕生物語」なんて感じのものを見てみたいと思ったりしてるんだけど…。



1984年7月15日に発売された「ファミリーコンピュータ」（14800円）。「おしん」がブームになったり、マンガの「おいしんぼ」がはじまったのも、この年のこと

Question 2　GCとGBAをつなぐよろこび

いま任天堂がいちばん注目していることは？

秋田県・ウソップさん

A　注目してほしいことはいっぱいありますよ～(笑)。

なかでもやっぱり注目してほしいのは、E3で発表する「コネクティビティ(連動)」でしょう。家庭用ゲーム機を携帯ゲーム機などにつないで生まれる新しい遊びは、任天堂しかできないことですからね。キューブとGBAをつないで、どんな面白いことができるのかというテーマに、これまで積極的に取り組んできた、その成果をE3で発表します。開発スタッフの話を聞いてると、そのアイデアを出すのがすごく楽しそうなんです(笑)。テレビとGBアドバンスの2つのモニターが同時に使えるということで、これまでになかった遊びが実現できるからでしょう。それにハードの性能も進化してますので、技術的にも連動させるのが、すごくスムーズに行えるようです。連動に関するアイデアは、泉のようにどんどん湧き出ているようで、そういった新しい動きにぜひ注目していただきたいですね。(広報)

世界最大のゲーム見本市「E3」の開催まで、あと1ヶ月。任天堂ブースに出展されるソフトラインナップはほぼ確定し、開発スタッフの人たちは、出展バージョンの調整に大わらわという時期なんじゃないでしょうか。ニンドリもこのE3の取材には、最強のメンバーでのぞむ予定。6月6日発売号(Vol.92)では、たっぷり特集を組むので、お楽しみに～。

昨年のE3で出展されたGBアドバンス用カメラ「ゲームアイ」。今年も新たに、新しい周辺機器が出展されるんでしょうか

Question 3　わーい！なニュース

『MOTHER』シリーズの新作や移植の予定はありますか？

福島県・緑のどせいさん

A　お待たせしました！

詳しい内容に関しては、ニンドリさんで特集記事を組んでるようですので、ここでは申し上げませんが、GBアドバンス版の『MOTHER1+2』と『3』に関してはずっと秘密で動いてきたものですから、ようやくお話ができるようになって、やっとスッキリしました(笑)。ちょうどファミコン20周年でもありますし、今回、このタイミングで『MOTHER』の発表ができて、とてもうれしいですね。プロモーションの話をすると、まずニンテンドーブックの春号にどせいさんシールをつけて、その後、ティーザー広告(商品を少しずつ明らかにする広告)を、4月14日の深夜からTVで流しはじめました。もうご覧になった方も多いと思いますけど、『MOTHER2』のどせいさんを前面に出したCMになっています。それに、このゲームをつくった糸井重里さんのホームページ(www.1101.com)でも、糸井さん自ら、今回の『MOTHER』に関するお話をされてますので、ぜひチェックしてみてくださいね。(広報)

「マザーはまだですか？」という、オヤジさえも口にしないようなギャグが聞かれなくなった今日この頃。幸せは、忘れた頃にやってくるというわけで、『MOTHER』に関する大発表！　みんな、うれしいでしょ？　で、6月20日に発売される『MOTHER1+2』なんだけど、糸井さんの要望もあって、ほぼ完全移植なんだぞうです。

どせいさん、かえってくるです。6月20日、わんつー、みんなかうです

Question 4　うひょ～！なニュース

どうして『RUNE II』を任天堂が販売することに？

山形県・犬ワシネコ助さん

A　やっぱりいいソフトですから。

任天堂の流通ルートを使うことで、スムーズにお客さんの手元に商品をお届けすることができるということで、フロム・ソフトウェアさんと販売提携を結ぶことになったわけです。ただ、これまで、ナムコさんやバンダイさんなどのサードパーティさんとも同じような販売提携を結んできていますが、今後、キューブのソフトを出してるすべての会社さんと、このような提携を結ぶということではありません。『RUNE II』はみなさんにオススメできるソフトですので、販売のみならず、販促に関しても、任天堂としてできる限りの協力をさせていただくことになったわけですね。(広報)

ふふふふふっ。みんな、2ページの次号予告を見たでしょ？　そう、次号のニンドリには、『RUNE II～コルテンの鍵の秘密～』の体験版がつくことになったのだぁぁぁ～(←150デシベルくらいの大声で叫んでる)。ゲームキューブの体験版が雑誌の付録につくなんて、世界初！　しかも390円という、超お買い得価格なんだよぉ～。前作を遊んだ人はもちろん、初めての人もこれを機会に『RUNE II』の面白さを味わってほしい。連休明けの5月6日は、あわてて転ぶなんてことがないよう気をつけて、本屋へ急ごう！

ニンドリ付録の『RUNE II～コルテンの鍵の秘密～』では、体験版だけのコスチュームも楽しめるのだ。これはもう永久保存版です

Question 8　1家に1台の必需品

なぜGBプレーヤーはドット絵がキレイに映るの？

愛媛県・マツさん

A　キューブ側の処理によるものです。

GBアドバンスの液晶とテレビモニターに映したときの色味が違うので、画像をキューブ側で調整するようにしていて、それで画面もキレイに見えるようになってるんです。あと、ゲーム画面によりますが、GBプレーヤーで遊んでいると、一瞬画面全体に微妙なぶれを感じるようなことが、非常に希にあります。これはGBアドバンスの液晶とテレビの表示仕様の差によるもので、故障ではありません。気になる場合は、画質をソフトにすると、目立たなくなりますので試してくださいね。(広報)

画像をソフトにするには、まずZボタンを押して、選択画面を表示させ、「がめん」のアイコンを押して「ソフト」を選択しよう。ところで、GBプレーヤーではフレームの絵をいろいろ変えることができるけど、みんなはどんなのを選んでるんでしょうか。サオヘンは、キューブが壁画チックに描かれてるのが好きだな。

ハミダシ質問箱

GBアドバンスSPのパールホワイトを再発売しないの？(神奈川県・ニンドリーナ山本さん)

『FFT-A』の限定品として発売したものを、また再販すれば、すでに買っていただいた方に失礼なことになりますし、なかなかできないことですよね。(広報)

ハミダシ質問箱

最近はソフトのチラシをつくらないのですか？長野県・類（似さん）

最近はニンテンドーブックもありますので、つくらないことが多いですけど、今後まったくなくなるということではありません。（広報）

Question 5　5800円のキューブソフト

『ギフトピア』はなんで安いんですか？

香川県・シークレッドさん

A　価格設定には色んな要素があります。

ゲームソフトの価格というのは、開発の期間とか、制作に関わったスタッフの数であるとか、すべての制作費を算出し、それで想定される販売本数から、決めるようなことも必要になってきます。今回の『ギフトピア』をつくったスキップさんは、とても優秀なスタッフが、少ない人数で、しかも短期間にソフトを完成させることができたわけです。また、任天堂が開発支援をしてますので、開発ツールをお貸ししていた関係もあって、制作原価を通常のソフトよりも低くおさえられたわけなんですね。それで結果的に、5800円という戦略的な価格を設定することができたというわけです。なので、今後発売されるソフトがすべて5800円になるということではないんですね。（広報）

ゲーム会社にとって、アタマの痛いのが「開発期間」の問題。たとえば、「ソフトの発売が半年のびました」という発表を聞くと、楽しみに待ってたユーザーは「えーっ！」って叫びたくなるけれど、会社にとっても「えーっ！」なのだ。スタッフの人件費（残業代がもちろん増加）、電気代、水道代（トイレとか…）、交通費、電話代などのあらゆる経費が半年分増えちゃうことになるわけ。だからと言って、「半年分の費用を上乗せするために値上げします」なんてこと言ったら、ユーザーは猛反発するだろうし。なので、制作期間の短縮はゲーム会社にとって、すごく重要なテーマになっているんですね。

Question 6　特典がつくとユーザーはうれしい

『F-ZERO GC』に予約特典があるって本当ですか？

福井県・レオンさん

A　それはどうなんでしょう。

正直な話、『F-ZERO GC』に関するプロモーションついてはまだ何も決まっていません。でも、最近は予約特典や初回特典がつくケースが、任天堂に限らず増えてますよね。『ギフトピア』では花札のキーホルダーが初回特典でついてきますし、『ファイアーエムブレム 烈火の剣』でもサントラCDと卓上カレンダーという豪華な初回特典がついてきますし…。任天堂としては予約までして買っていただけるお客さんに対して、何かを差し上げることは意味のあることだと考えています。中には、「中古屋で安くなってから遊べばいいや」と思っている人もいると思いますが、やっぱり発売直後に買っていただけるお客さんは大事ですからね。だからといって、今後発売されるすべてのタイトルにこのような特典がつくわけでなく、ソフトごとに検討していくことになります。（広報）

『MOTHER1+2』では、どせいさんストラップのような予約特典をつけてくれないかなあ…。それはさておき、『F-ZERO GC』の発売日が7月25日に決定したぞ！ アーケード版の『F-ZERO AC』の稼働時期については、まだ発表されていけれど、キューブ版と連動するだけに、遅くとも8月上旬にはプレイできるようになるのは間違いないでしょう。それで、『GC』の箱のなかに、『AC』を遊ぶためのライセンスカードが特典として入っている、なんてことを勝手に推測してるんだけど…。どうなんでしょうか？

すごいグラフィックの『F-ZERO GC』。このようにキレイな場所は、ゆっくり走って見物したい気分です

Question 7　アナタの愛車にバターを

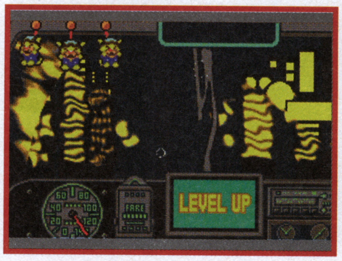
『メイド イン ワリオ』で流れる歌は誰がうたってるの？

福岡県・Mr.ペッパーアドバンスさん

A　うちの開発スタッフです。

『メイド イン ワリオ』をつくった開発一部のメンバーで、サウンドのスタッフが歌ってたりとか。そうそう、女性のボーカルはアートワークを担当してる者が歌ってたりしています。それに、スイカを身体で受け止めたり、怪人と闘うような実写のプチゲームがありますけど、そのような映像も、開発スタッフがモデルになって撮影したものなんですね。だから、手作りのゲームというか（笑）、そのようにつくった感じが『メイド イン ワリオ』のいい味になってると思います。（広報）

『メイド イン ワリオ』はゲームも楽しいけど、サウンドも最高。例えばタクシードライバーのドリブルとスピッツが登場するカテゴリー。ラジオから流れるポップスが…「♪黄金色の　貴方のクーペ。たっぷり　バターを塗ってあげるわ。街を抜けて　桟橋へ。（レッツゴー　レッツドライブ）息を止め～を閉じて～」って、実に素晴らしい歌詞のセンス。愛車にバターを塗られて喜ぶ男の姿が目に浮かぶようだ。昨年のスマブラコンサートに続き、今年は「メイド イン ワリオライブ」が開かれないかな？



ドリブルとスピッツのテーマは「SF」。あと、カットとアナのカテゴリーで流れる演歌もすごくいい

Question 9　任天堂のCM

GCソフトのCMで、実写が少ないのはなぜ？

愛知県・逆Lの男さん

A　う～ん…。少ないですか？

『パズルコレクション』にも、『ゲームボーイプレイヤー』にもタレントさんは出てますし、実写のCMが少ないことはないと思いますが…。みなさんの要望として、「動いているゲーム画面を見たい！」という声が圧倒的に多いものですから、そのような声に応えて、『風のタクト』のように、ゲーム画面だけでCMをつくることはあります。でも、『ファイアーエムブレム 烈火の剣』のように、一般の方々にもアピールするべく、実写を使って、雰囲気を大切にしたCMもありますし、ケースバイケースなんですね。それにしても、この『烈火の剣』のBGMはすごくいい曲ですよね（笑）。「LIFE is...」という、平井堅さんの歌なんですけど、もともと同名のアルバムに入っていた曲を今回のCMに使わせていただ

いたんです。ゲームをしたときの、プレイヤーの心の動きや揺れる思いを、このCMでは表現できたと思っています。（広報）

これまでの任天堂のCMの傾向を見ると、グラフィックが美しいゲームキューブソフトのCMは「画面をそのまま出す派」。そして、ドット絵のゲームが中心のGBアドバンスソフトの場合は「実写も使う派」に分かれてるみたい。画面をそのまま使うキューブのほうが、CM制作費は安そうなんだけど、実際はどうなんでしょう？

任天堂ホームページの『烈火の剣』のコーナーでは、CMがチェックできるだけでなく、携帯用の着メロやパソコンの壁紙がダウンロードできるなど、とても充実しているのだ

Question 10　それでも黒字の優良企業

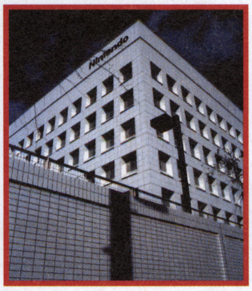
業績を下方修正したそうですが…。

大阪府・N-FIELDさん

A 残念ながら、その通りです。

もともと今期に、800億円の純利益をあげる予定が、およそ17パーセント減になる見通しになりました。一部の新聞でも報じられて、「任天堂って大丈夫なの？」って不安になった人もいるかもしれませんが、それでも約660億円の純利益を達成した超優良企業ですので、ご心配なく。とくにGBアドバンスがすごく好調ですし、キューブに関しても今後はGBAとの連動を強化したり、キューブ単体でも遊べるソフトのラインナップがますます増えてきてますので、これからが勝負です。企画部としても、プロモーションの対象になるソフトの数が増えて、正直ヒーヒー言ってるくらいで、みなさんにはまだナイショの、セカンドパーティさんやサードパーティさんとのコラボレーションも進んでいますので、今後の展開に期待してほしいですね。（広報）

この大不況だというのに、およそ660億円の黒字を出す任天堂。確かに、もっとゲームキューブが売れて、ミリオンソフトが続々誕生していれば、黒字はさらに大きくなったかもしれないけれど、このご時世に660億円もの黒字を出せれば、会社として充分じゃないんでしょうか（ああ、うらやましい）。かつて、セガがドリームキャストから撤退したのは、大幅な赤字をかかえていたからで、任天堂が強いのは、どこからも借金せずに、大金を動かせること。勝負はこれから！



京都市南区にそびえ立つ任天堂本社。4月から他の企業に比べて給料もたくさんあがるみたいだし、ああ、Hさんがうらやましい

Question 11　任天堂の開発部門

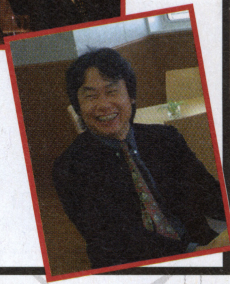
開発二部と三部は何をやってるんですか？

佐賀県・サガガSPさん

A 三部は総合開発本部という名称になっています。

総合開発本部は、ゲームキューブの開発をしたセクションで、GBプレーヤーもこの部署が担当しました。開発第二部は、NHKさんと協力して、デジタルテレビとGBアドバンスを連動させた、いろんな実験をしたり、『ゲームボーイミュージック』などのソフトを開発しているセクションです。（広報）

ここで、任天堂の開発部署のおさらいをしてみましょうか。まず、情報開発本部。ご存じ、宮本茂さんが本部長をつとめるこの部署は、ゲームキューブソフトを中心に制作していて、『マリオ』や『ゼルダ』などの家庭用ゲーム機のビッグタイトルがつくられているのだ。開発第一部（出石武宏部長）は、主にGBアドバンスのソフトをつくる部署。『メイド イン ワリオ』もここでつくられたんだけど、『メトロイドプライム』のようにキューブソフトの開発に関わることも。で、開発第二部（上村雅之部長）は、かつてスーパーファミコンなどの開発を手がけたこともあり、衛星を利用したサテラビューなど、新しい遊びのシステムを考えるところなんだね。で、総合開発本部（竹田玄洋本部長）はHさんの言うとおり、主に据え置き型の家庭用ゲーム機の開発をするところで、一方、開発技術部（岡田智部長）というところでは、GBアドバンスなど、携帯用ゲーム機を開発しているのだ。以上、今号の講義はこれでおしまい。



岩田社長（手前）の後ろにいる人が、ゲームキューブの生みの親、竹田玄洋さん。右はご存じ宮本さん。E3ではどんなパフォーマンスを見せてくれるんでしょうか

ハマダシ質問箱

Hさんがいまハマってるゲームを教えてください。（千葉県・コスモスさん）

最近『メトロイドフュージョン』を改めてはじめからやりはじめました。やっぱり『メトロイド』の面白さは不変です。（広報）

「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡03(3556)3287

任天堂の似顔絵箱

住所不明のLOGさんから送られてきた、「巨人のイーダ」。飯田和敏さんは、何か新しいことをやろうとしてるようだけど…。

ホッホーイ！ホッホーイ！ゲームでしか味わえない生活がある！

どうぶつの森+ 村じまんフェスタ+

ひとりよりふたり

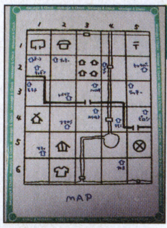
広めよう『森+』の輪 Vol.18

作品募集中！

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。海外版の森も紹介！

久々にロクヨンの村をのぞいてみました。すると、ポストにプレゼントつきの手紙がドッサリ。何かと思ったら、ホワイトデーの手紙なんですよ！『森+』に引っ越して姿を見せなくなったのに、まだ絆があるんですね…。ジーン…。『森+』の方は1通もきていませんでした。ガーン…。

ワンポイントぷらす



春じゃなくてもお引っ越しの多い村は、ホワイトボードに村の地図を描いておくと便利。区切り線や駅など変わらないものは油性マジックで描いて、どうぶつの家はホワイトボードマーカーで描くの。友達が村に遊びに来た時にも役立ちそう。…汚いマップでゴメンね。

紙ねんどのどうぶつさん

福岡県／カメキちさん

「どう？ 紙ねんどで作ったんだよ！ 苦労した〜。てゆーか、まだ紙ねんどでいっぱい作ってるから楽しみにしててね！ これ2002年の夏作り始めたんだ！ また絶対送るから！ ヨロシク！」だって。カワイくできてるよね。てゆーか、まだいっぱい作ってんの!? でもできあがる前に『森2』が出ちゃうかも！ 村の様子も見せてよね！ ヨロシク！

⬆キャビアさんの服が特に大変だったとか。「トラッドなニット」はムズカシそ〜

⬆タンボのくちがイカスー。アセクサの方を見てるのも気になるさー

⬆「とたけけとちょっと似てない？（似てないか）」だって。もちろん似てないさー（笑）

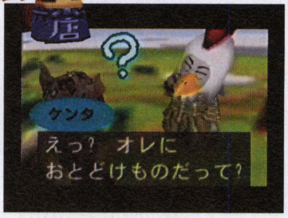
カプセルリセットさん

神奈川県／いっちゃんさん

「黄色いガチャポンのカプセルを重ねてテープでとめて、透明の部分に顔を描くと…リセットさん！」と、図でやり方が描かれていました。…って、やり方だけ〜?! そんなわけで編集部で作ってみました。こ、こんなもんかなっ？ そして、「写真送りたいよ」というお母さん（かな？）の一言コメントが…。送ってくださいよ(泣)！

⬆シールなんかを使って顔を作ると、いい感じになりそうなんだけどなー

たぬきち賞　ムービー『どうぶつの森-』



3月のたぬきち賞は、前号で紹介した北海道のYOCHIOさんです。『タレントスタジオ』を使った楽しいムービー。どうぶつ語や「ホッホーイ」の再現もオミゴトな作品でした！ おめでとうございますー。上映会を開いて、みんなにも見せてあげられたらいいのになぁ。ほんと、楽しい作品でした。

森のアルバム 〜はるのうんどうかい

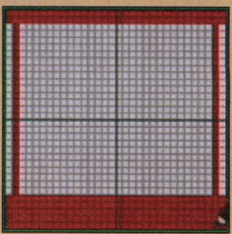
春の運動会はいかがでしたか？ 行くの忘れちゃった、なんて人もいるかな〜？ もう何回か見ている運動会だけど、やっぱり楽しい！ 競技ごとのBGMもいいですよねー。

⬆唯一参加できるラジオ体操。他の競技も今度は参加できるといいなー。みんなで一度に参加できたらウレシイ！

⬇徒競走は、どうぶつさんのジャマをして遊んだりして…。ボール置いてみたりね。しかし転ぶとすんごい痛そう！

⬆普段は見られないどうぶつさんたちの仕草がとってもカワイイ！ 結構いろんな動きをしているんですよ〜

⬇ちなみに、「たいそうふく」はこんなかんじでしょうかね。男の子は青で。ラインがポイントです



 ©Nintendo 2001

『森2』サポーターズ！

このコーナーでは、『どうぶつの森2(仮)』開発スタッフのみなさんへの応援や、お願いのお手紙を募集しています。みんなで『森2』を応援しましょう！ まずはイラストつきのお手紙からご紹介。

●開発の皆様へ。『森2』をこんなに早くしてくれてウレシイです。ガンバッてくださいね。（千葉県／くまでんちさん）
—そうですね、それだけ『森』の人気が高いってことなんでしょうね。レインコートやドレスは、服の形のバリエーションってとこかな？

●「戦後の高度成長期辺りの日本の家」を目指してます。なので、レトロなテレビの上に木彫りの熊をかざりたい！…と思ったのですが、テレビの上って物をのせられないんですねー。机はおコタやちゃぶ台を使用しているので、座布団か座イスがほしいです。（神奈川県／アズマフースケさん）
—細かいこだわりですね〜。回転座イスなんてあったら楽しそうです。仕掛けのある家具バンザイ！

●『森2』では、部屋を分けてほしい。トイレとかリビングとか。（茨城県／小山莉香さん）
—家を大きくしてほしいという意見は多いです。単純に広くなったり階数が増えたりってのはどうよ？ と思っていたのだけど、「部屋を分ける」には納得！ ムリヤリ家具で区切ってたもんねー。

●いつも『森＋』を楽しくプレイしています。貯金をしても使い道がないとつまらないので、そのお金で村を発展させたいです。(かなり中略)『森2』の発売を楽しみにしています。（埼玉県／堀田美和さん）
—住民がそれっぽいことを言うもんね。私財を投げ打って作ってやりた〜い！ そういえば、現代風の町並みになった『森』の夢を見てしまったことがあります。森っていうか『シムシティ』！ そんな発展はしなくてもいいけど、他の人の村と違う見所みたいなものが作れたらいいですね！

海外版の『森+』『Animal Crossing』

この時季生まれの人って牡牛座？というわけで牛達の海外での名前を紹介。『森』には雄牛(ox)と雌牛(cow)がいて、ちょっと見た目も違います。気づいてた？

森をつくろう！ コンテスト

タカラから発売されている「森をつくろう！」シリーズ。こちらを使った楽しい作品をお待ちしています。掲載された方への賞品は、タカラさん提供のレアグッズ！ すでにこのシリーズで楽しんでいる人も、まだの人も、素敵な森を作って応募してくださいね〜！ 応募作品の返却はできませんので、写真に撮って送ってくださいね。

01：静岡県／斉藤圭汰さん

こちらは、グッドタイミングで届いた斉藤圭汰くん(6歳)の作品です！「お母さんと一緒に、紙ねんどで村を作りました。川や海の『魚の影』がポイントです。駅や交番の模型が出るといいなぁ〜！」

↑とってもにぎやか！確かに魚の影はポイント高いですね！

↑おまわりさんを見てると、確かに交番がほしくなります〜

↑船着き場や石橋もつくってあって、村の雰囲気がでてますよね〜

新しい生活っていうのは、やっぱ春に始めるのがいいよなぁ、ちぅねん。おめぇの友達なんかにもすすめてみたらどうだ？ 森での生活をよぉ。

賞品はゲームキューブバッグ！ レアすぎてヤバくない？

●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください
デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもオッケー。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます。
●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください
その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリです。
毎月ひとり、たぬきち賞を選出します。賞品はゲームキューブバッグ！
また、掲載された方全員にスターフォックスアドベンチャーのTシャツを差し上げます。しめきりは月末必着です。作品の返却はできません。

…バッグってまだ残っとったかなぁ…。あ、イエ、こっちの話。へっへ。

スターフォックスTシャツも！

あて先
〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係
〆切は月末必着

●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS! ポケモン堂 赤

NO.00017

ポケモンセンターもとうとう5周年を迎え、記念グッズとしてGBASP「アチャモオレンジ」が発売となる！そんな5周年グッズの紹介や、GWのイベントなど今号も盛りだくさんだ！

トピックス 開店5周年を記念したGBASP「アチャモオレンジ」発売

ポケモンセンタートウキョーが開店5周年を迎え、これを記念したポケモンセンターオリジナルGBアドバンスSP「アチャモオレンジ」が4月25日に発売されるぞ（価格は12500円でポケモンセンターのみの販売）。

オレンジがまぶしいパッケージ

SPのメタリックな雰囲気に、アチャモのオレンジ色がマッチしたカラーリングの本体。そのパッケージも、オレンジに輝く豪華な作りになっている。

↑パッケージイメージ図

ボディ表面にワンポイントアチャモ

本体のボディ表面には、アチャモのシルエットがワンポイントでデザインされていて、これまでのSPとは違うオリジナル仕様になっている。GC本体でもオレンジは人気のカラーなので、ポケモンファンはもちろんのこと、普通にSPを欲しい人でも満足できるはずだ！

➡目立たない程度にさりげなく入っているワンポイントがGood！

アチャモのシルエット！

4月25日発売予定！

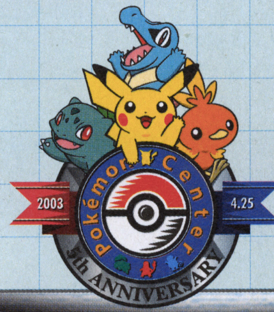
※数に限りがありますので、売り切れる場合もあります。

出張版 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターナゴヤ●
名古屋市東区東桜1-11-1　オアシス21　☎052-950-0758
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

5周年記念グッズが勢ぞろい！

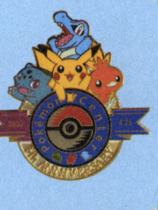
「アチャモオレンジ」以外にも開店5周年記念グッズが数多く発売される。「ポケモンセンター 5th Anniversary」と題されたこのシリーズは、ピカチュウを中心とした4匹のポケモンがロゴマークで登場し、豪華なデザインとなっているぞ。



4月25日より一斉発売！

＊ぬいぐるみ＊

⬅モンスターボールに乗ったピカチュウのぬいぐるみ。すべてのグッズは4月25日発売で、このぬいぐるみは価格1500円



＊ピンズ＊

➡おなじみロゴマーク型のピンズももちろん登場。豪華なピンズは価格1200円

ピカチュウを中心としたロゴ

「ポケモンセンター 5th Anniversary」の今回のロゴには、ピカチュウを中心にフシギダネ、ワニノコ、アチャモとこれまでの代表的なポケモンが4匹勢ぞろいしているぞ。思えば開店当初のロゴは、ピカチュウ&ヒトカゲ&ニョロゾだったことを考えると（ポケモンセンタートウキョーの場合）ずいぶん月日が経ったように感じられる。

©2001,2002 Pokémon/Nintendo. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. ©2002 Pokémon. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK
©2001 Nintendo/Creatures Inc./HAL Laboratory,Inc.　Pokémon・ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です

イベント GWに「ポケモンのタマゴ」を配布

これも5周年を記念したイベントで、4月25日～5月18日の間、ポケモンセンター各店にて「ポケモンのタマゴ」をプレゼント。下記の条件を満たしたカートリッジを持ってポケモンセンターへもらいに行こう。混雑が予想されるので空いている夕方が狙い目か？

⬆通常では覚えない「ねがいごと」を覚えたアブソルなどが生まれることも！

タマゴから生まれる4匹のポケモンたち

アブソル、ピチュー、タツベイ、ラルトスのいずれかが生まれる。普通では覚えれないわざを覚えていたり、色違いだったりることも！

入手条件
- オダマキ博士から「ポケモン図鑑」をもらっておく
- てもちのポケモンを5匹以内にしておく

⬅てもちに1匹以上の空きを作っておこう

トピックス 「ポケモンずかんカード」下巻が発売

カードダスで好評販売中の「ポケットモンスターアドバンスジェネレーション　ポケモンずかんカード」の下巻が5月中旬に発売。またこれに合わせて「ポケモンずかんコンプリートファイル＆特製カード」がもらえるキャンペーンも実施されるぞ。

詳細
ポケットモンスターアドバンスジェネレーション
ポケモンずかんカード下巻
発売日：5月中旬
価格：4枚1セット　100円（税込み）
カードの種類：109種

コンプリートファイル＆特製カードが当たるキャンペーン

期間は5月～6月を予定しており、上下巻についている応募券をハガキに貼って応募することで、抽選でコレクションに便利な「ポケモンずかんコンプリートファイル」と「特製カード」がもらえるのだ。期間や応募等の詳細は、この「ポケモン堂」でもわかりしだいお伝えしていくぞ！

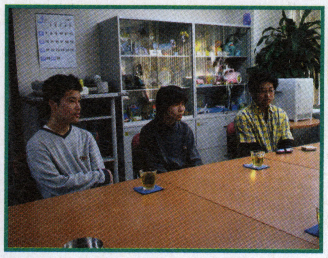
トピックス 高校生が学園祭の研究発表のためゲームフリークを取材

先日、都内の高校生が後日行われる学園祭の研究発表の一環として、「ポケモンの開発コンセプトと今後について」取材するという情報を聞きつけ、その取材に便乗させてもらうことになった。

実際に対応してくれたのは開発元のゲームフリークのクリエイター。普段聞けないような話や、普通の人では決して見ることのできない開発現場を実際に見学できたりと、彼らにとっては取材以上の成果があったことだろう。

あの『ポケモン』が作られた開発現場といったら、誰もがあこがれる聖地のような場所。見学させるゲームフリークも、企業秘密のものを隠すのに大変だったとか!？

⬅実際に『ポケモン』が製作された開発現場で、開発機材の説明をする森本さん。彼らの目の輝きは、少年そのものだった



取材にきた高校生たち

取材をしたのは藤倉審典くん、斉藤恵太くん、道村唯太くんの3人。普段遊んでいる『ポケモン』について、学園祭で研究発表をすることになりゲームフリークに取材を決行！　緊張気味ながらも取材対応や、質問内容など「さすが高校生」といった感じだった。

森本さん　西野さんも登場

今回の取材に対応してくださったのは森本茂樹さん（写真左）西野弘二さん（右）と、総務部の浜野さち子さん（中央）。ゲームフリークの歴史から、ポケモンの開発秘話など編集部でも知らなかった話が盛りだくさん。親切に彼らの質問に答えてくれたぞ。

トランセル種市取材レポート

高校生の彼らにとっては取材をするのも、開発現場を見るのも、ましてやあの『ポケモン』を開発した人に会うのも初めての経験。ただ彼らの努力が認められてこの場が設けられたその熱意に対し、おつりがくるくらい貴重な体験をした彼らは、一生この取材を忘れないだろう。『赤・緑・青』を当時小学生だった彼らが純粋にプレイし、それを制作したゲームフリークの方々の「ポケモンへの愛」を実際に見て肌で感じ、それを伝えていくのは彼らであり私たちであると、チョットまじめに考えてしまいました。

（※ちなみに初めてお会いした西野さんは、ホントにカビゴンそっくり。心の中で微笑…）

©Nintendo·Creatures·GAME FREAK·TV Tokyo·ShoPro·JR Kikaku ©Pokémon ©2002 ピカチュウプロジェクト

CAPCOMANIA
カプコマニア

VOL.18 ニンドリ流カプコン応援ページ

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

カプコンクリエーター応援コーナー

職人の工房

GC新作5タイトルHPアドレス [http://www.capcom.co.jp/gamecube]

キューブの新作を続々と開発中のカプコン。現場クリエーターの素顔に迫る突撃コーナー!!

『Viewtiful Joe』の開発スタッフ、全員直撃インタビュー!

編集部でも大注目している、期待のゲーム『Viewtiful Joe』(以下「VJ」)の開発現場にお邪魔してきました! ディレクターの神谷さんをはじめ、スタッフが一丸となって、楽しそうにゲームを作っている雰囲気がとってもすばらしかったです! スタッフは全部で11人。今回から順番にインタビューを紹介していきます。

↑和気あいあいとして楽しそうな雰囲気の『Viewtiful Joe』開発チーム

プログラム(イベント)担当

齋藤 健治さん

── イベントシーンの部分はだいぶ進んでらっしゃるんですか?

齋藤 いや…まだまだ…。イベントのプログラム担当なので、神谷の考えている通りにイベントができるように努力してます。

── どんな所に苦労していますか?

齋藤 神谷ディレクターの注文が高いので、それに応えるのがやっぱり大変ですね。一度作っても、後から付け足しとか、作り直しとかが多々あったりするので(笑)。

── 斉藤さんからみて神谷さんってどんな人でしょう?

神谷 ギロッ!(鋭い視線を送りながら)焼き肉おごったよな?

一同 (スタッフ全員で爆笑)

齋藤 ボクの見解でいいんですよね? ボクが思ってる神谷さんは、ええと…子供? 子供っぽいけど、すごいエンターテイナーっていう。もっとけなした方がいいんですか?(笑)

神谷 ばかもの! いいんだよそれで! 本音はでちゃうもんだよ。

齋藤 ま、なるべくいいことをね(笑)。

神谷 なんやそれ!

── それでは『VJ』のアピールを。

齋藤 より「ビューティフル」になるように作っていってますので、よろしくお願いします。

↑齋藤さんの机の上には大量のフィギュアがありました。お気に入りを聞いたところ、他のスタッフから「モリガンだろ!」との声が

キャラクターデザイン
&キャラクターモデリング担当

末包 久美子さん

── どんなふうに『VJ』のキャラクターデザインを考えていくんですか?

末包 それはもう全部、神谷の注文ですね。入社の時からの夢があの人にはありまして(64ページの神谷さんのインタビュー参照。『VJ』の原型となった企画「ポーズマン」のこと)、10年ぐらい前に彼が描いたラフスケッチを、レタッチ…というか、付け足していったり、という感じでデザインをしてるんですね。ボスキャラとか中心的なキャラは、その企画書にラフスケッチがあるんですけど、ザコとかは割と好きに描いてます。

── 苦労しているところは?

末包 エヘヘヘヘ(神谷さんを指さして)アレ!とかいって(笑)。でもすごく楽しくやってますよ。このチームはすごい居心地がいいので。

── 『VJ』には面白いキャラクターが多いですよね。

末包 描いてて楽しいですよね。神谷からいっぱい注文がきたりすると「う~ん」とか思うんですけど。注文がきすぎるとダメで、かといって注文がなさ過ぎても困りますね。(神谷さんは)結構趣味が、というか好みがうるさいから、描いたあとで「違う!」とか言われると、こうねぇ、心の痛手が大きいので(笑)。

── キャラクター数はどのくらいデザインしてます?

末包 30か40ぐらいですかね。あんまり考えては描かないんですよ。ざーっと描いて「これでいっか」みたいな(笑)。

── 末兼さんから見て、神谷さんってどんな人でしょう?

末包 (ささやくように)お子さま。フフフフフフ。

神谷 なんや!

末包 なんもないですよ(笑)。

── 最後に『VJ』のアピールをお願いします。

末包 見た目もいままでにないような感じなんですけれど、それだけじゃないんで、ぜひ手にとって遊んで欲しいと思います。

↑末包さんが描いたキャラクターたち。お話をお伺いしたときも、イラストをおこしている最中でした

プレゼント応募方法 イラスト、カプコンへの質問など、おハガキを募集しています。「カプコマニア」のプレゼント応募は、右のあて先に、欲しいプレゼント番号(例:プレゼントNo.2など)を書いてハガキでお送りください。プレゼントのメ切は次号発売日消印有効です。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

携帯電話もカプコンづくしでキメちゃおう!

ケータイ マニアックス

着メロ&待ち受け画面からオリジナルゲームまで

「カプコン着音画報」更新情報

カプコンゲームの着メロや待ち受け画面をダウンロードできるサイト「カプコン着音画報」。コンテンツは毎週更新されて、しかも月額制（i-modeなら月額200円）で取り放題（通信料別）なのだ！ 対応機種などはアクセスして確かめてね。

⬅「ピーエヌ スリー」のヴァネッサ。「ez-web」と「i-mode」用のフォトフレームだ

⬆描き下ろしイラストの「描き下ろし庵」より、シェルとナッピィ

⬆『ロックマン エグゼ3 BLACK』のパンクだ

⬆『biohazard 0』のプロトタイラント。キモい!?

アクセス方法

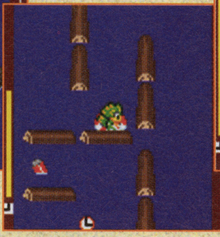
- 「i-mode」／i Menu⇨メニューリスト⇨着信メロディ／カラオケ⇨ゲーム⇨カプコン着音画報
- 「J-sky」／J-スカイメイン⇨着信メロディ⇨ゲーム・パチンコ⇨カプコン着音画報
- 「ez web」／EZトップメニュー⇨音・画像をゲット⇨待ち受け画面⇨画像・キャラクター⇨TV・ゲーム⇨カプコン着音画報

ez-web用ゲーム『オルバス Wild River』配信開始！

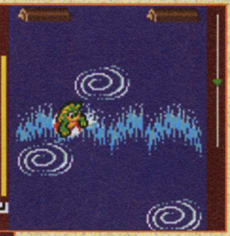
『ヴァンパイア』シリーズの人気キャラ「オルバス」が、ez-webのカプコンゲームサイト「クラブ☆カプコン」に登場！ オルバスが浮き輪に乗って川をさかのぼり、制限時間にゴールをめざすゲームなのだ。

オルバス

⬆様々な障害をよけて進んでいくオルバス



⬇こんな迷路みたいなところもあるみたいだぞ



キミは丸太や渦巻きなど、様々な障害をよけて、最後までたどり着くことができるかな!?

アクセス方法

●EZ メニュー⇨トップメニュー⇨遊ぶ・楽しむ⇨ゲーム⇨総合⇨クラブ☆カプコン
料金：月額300円（別途通信料金がかかります）。対応していない機種もあります。「クラブ☆カプコン」では、すべてのゲームが月額300円のみで遊び放題です！

カプコン公式通販サイト最新情報

e-CAPCOM お問い合わせダイアル 03-3340-0725（商品の注文もOK!）

e-カプコマニア

e-CAPCOM [http://www.e-capcom.com/]

ナビゲーター | e-カプコン 浦沢賀奈さん

こんにちは！ 今回は発売間近のGBA「ロックマン ゼロ2」の予約のお知らせだよ。なんとe-CAPCOMではオリジナルの特典をご用意してます！ ぜひチェックしてね！
それから似顔絵イラストありがとう（照）。

GBA 『ロックマン ゼロ2』

発売日：5月2日
価格：4,900円（税別）

今、e-CAPCOMで予約をすると、先着順で2種類の特典をプレゼントしちゃいます！

特典1：ストリングウォッチ

バンド部分がゴムになっている腕時計です。e-CAPCOMのみの先着特典。

特典2：オリジナル ウォレット

中にアドバンスのソフトが収納できるオリジナルウォレットです。こちらもe-CAPCOMのみの先着特典です！

『ゼロ2』の発売を記念して、新たに「ゼロ」グッズを入荷！

ロックマン ゼロ　クッション

⬅背面

価格：2,000円（税別）
サイズ：40cm×40cm

➡表面

ロックマンゼロ　巾着

価格：500円（税別）

サイズ：18cm×21cm

ロックマンゼロ　ハンカチ

価格：300円（税別）
サイズ：30cm×30cm

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

セガ魂(たま)

GameJam Stormに出展された
ソニック2大新作続報!!

今回は先日東京・有明で開催されたセガ単独の大型イベント「GameJam Storm」でプレイアブル出展された2大新作ソニックの最新情報を紹介するよ!!

ソニックアドベンチャー DX(デラックス)

ニンテンドーゲームキューブ	
発売日	6月19日発売予定
価格	6980円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人
メモリーカード	1ブロック以上

6人6様の3Dアクションが展開!!

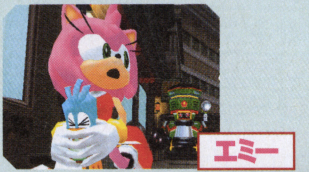
ソニックを含む6人のキャラの特徴が生かされ、それぞれ違ったゲーム性が楽しめるアクションアドベンチャー。おととしキューブで発売された『～2バトル』の前にあたる物語が展開する。『DX』の名にふさわしく、グラフィックも大幅にクオリティアップしたぞ。

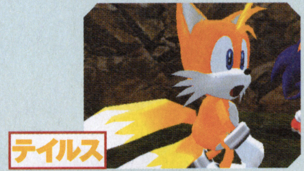
RPGのような物語が展開 ADV(アドベンチャー)フィールド

➡広大なフィールドを舞台にした謎解き要素の強いアクション

スピード感バツグン!! ACT(アクション)ステージ

➡ソニックならではのスピード感が味わえるものなど多彩!!

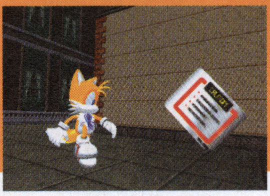




⬆1つの大きな物語が、6人のキャラそれぞれの視点で展開していくことになる

キューブ版だけのオリジナル新要素 ミッションモードとは?

キューブ版では各地に散らばるミッションをクリアしていく新モードが追加。3つのADVフィールドにミッションが隠されているぞ。


➡テイルスが見ているのがミッションカード

ADVフィールドに隠されたミッションをクリアせよ!

⬆➡キャラごとにプレイできるミッションは決まっている。内容から探索する場所やクリア方法を考えて攻略するのだ

『ソニックX』はもう見た? せがたまにもハマった人たちの感激メッセージが続々到着中。加えて「うちの地方でも放映して!」という声も同じくらい届いてるのだ。

SPECIAL THANKS
SEGA®

©AMUSEMENT VISION/SEGA,2001,2002
Original Game ©SEGA ©SONICTEAM/SEGA,2003 ©SONICTEAM/SEGA,2003

ソニック ピンボール パーティ

スリリング&トリッキーアクションの連続

GBアドバンス	
発売日	7月17日発売予定
価格	4800円
ジャンル	ピンボール
プレイ人数	1～4人用
備考	通信ケーブル、GBAケーブル対応

ソニックチームの人気キャラが登場する、アクション性たっぷりのピンボールゲーム。ソニックやナイツ、サンバDEアミーゴといった台があり、それぞれ元のゲームの個性を生かした仕掛けがあちこちに満載。今回は「ソニック台」を解説するよ。

⬆物語仕立てでピンボールを楽しめるストーリーモードも用意されているのだ

⬅オモチャオが各盤の遊び方を教えてくれるモードも

ソニック台

エッグモードを発動!

⬆EGGライトを点灯させ、さらにフィーチャーホールに入れるとEGGモードが発動!!

エッグマンを倒せ!

⬆エッグマンのすぐ下のホールに狙いを定めてボールを入れると倒すことができるぞ

キャラクタチェンジでステージを進める

⬆みごとエッグマンを倒せばステージクリア。次のステージ（盤）に進むことができる

⬆ソニック台で条件を満たすことによってテイルスの盤に進めるのだ

チャオを育ててミニゲームを発動

⬆チャオの下のホールにボールを入れるたびにチャオが成長していくぞ

⬆3回入れるとミニゲームが発動。ナビゲーションマークで示されたポイントを狙え

拡大版 おたより魂

開発スタジオから直接コメントが!!

今回はオーバーワークスさんとアミューズメントヴィジョンさんから直々にコメントを頂きました。たくさん集まったらおたよりを持って生みの親のクリエイターに直撃!! なんてことも計画中。最近は「ソニック」がダントツなので、中裕司さんにアタックしたいよね!!

静岡県／秋野りんさん　『F-ZERO AC（仮）』で初登場のプリンシアを描いて下さって、有難うございます。他にも魅力的な新パイロットがたくさん登場します。お楽しみに！（アミューズメントヴィジョン）編 以前頂いた名越さんの似顔絵、ご本人に届けましたよ！

東京都／りーぜさん　プレイしていただき、ありがとうございます！楽しく遊んでもらってる感じが、すごく伝わってきて、うれしいですね。アイカのイラストもかわいくてグー！　がんばってエンディングを見てくださいねー！（オーバーワークス　アルカディアチーム）

⬅大阪府／ちょも丸さん 編 ルージュは第1話にチラっとだけ出てたね。アニメになっても全然違和感がないのが不思議だよ

⬅東京都／ハヤさん 編 「ソニックX」は編集部でも評判です。CMの「ソニックと一緒」シールも欲しくなるよね

⬅北海道／うるとらニャン☆さん 編 ソニック発売まであとわずか。それまでニンドリで毎号新情報をお届けできるといいな～

⬅京都府／石英るうじゅさん 編 『2バトル』から登場の2人。『DX』には出ないけれど、その分アニメで応援しちゃおう!!

マリオ親衛隊

すっかり暖かくなりました。そろそろゴールデンウィーク。みなさんはお出かけの計画なんて立てました？

そうそう、ついにあの『MOTHER』シリーズが復活！ イラストも増えそうです。次号は『FE』と『MOTHER』、どっちのイラストが多いかなぁ。それでもリンクが一番だったりしてね（笑）。

イラスト：記村 隆鶴

マ リ オ 親 衛 隊

栃木県／夢之助 将軍

⬆タイトルは「vs.デクテール」。昔、『神トラ』の初プレイの時、すごくてこずった敵なんだって

イラストの特大殿堂

埼玉県／美沙さん

⬅最近『キャリバーII』にハマりまくりなんだそうです。「タキさんステキ～」だって。確かにタキはいいよねぇ

神奈川県／メリーランドさん

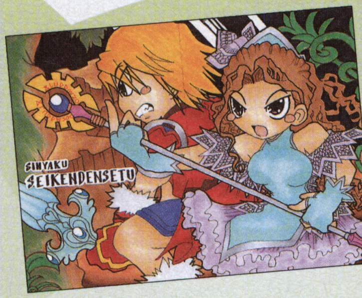
➡セガのロープレ『エターナルアルカディア』。独特の世界観を持っていて、女の子にも人気が高いんだよね

東京都／桃園らいちゅさん

⬅「『メガテン』がGBAでできるなんて感動です」とか。そだね。今は手に入らない名作がこうやって楽しめるのはいいよね

愛媛県／湖綾ちこさん

➡春らしく花々が咲き乱れているイラストです。「このイラストは福沢亀吉様へ」とのコメントでした



⬆『新約聖剣伝説』。発売がすごく楽しみだということで、イラストも描いていてとっても楽しかったそうです

大阪府／魅流タン旬さん

静岡県／霜月 祥さん

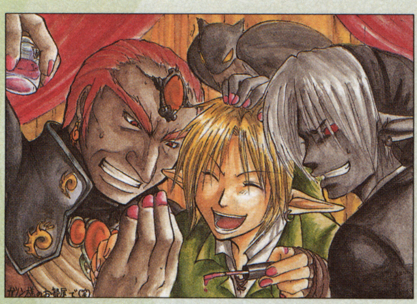
⬅『FFT-A』の主人公、マーシュ。前作に比べると、随分難易度が下がったよね。暗い話じゃなくなってるしさ

富山県／桜大福さん

⬅入試が終わってからイラストが描ける…と思ったら、腕がなまってしまって、この絵を描くのに6枚の紙がムダになったとか

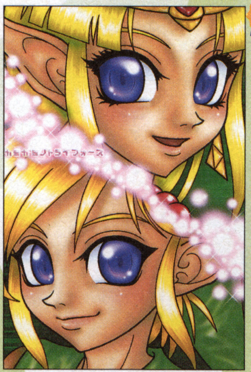
大阪府／桃姫ユリさん

➡桃姫さんは「リンク好きの格ゲープレイヤー」なんだそうです。それじゃぁ『キャリバーII』は最高のゲームじゃないですか！



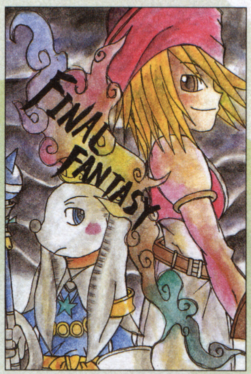
↑ちいさい子供がお母さんの化粧品で遊んでるような…。なんだかそんなやんちゃぶりを発揮してますな

東京都／Bossさん



←『神トラ』のリンクとゼルダ。やっぱし『神トラ』はいいわ。当時必死になってやっていたのを思い出します

中佐 神奈川県／雫さん



←『FFT-A』のバブズとレドナだよね。オレは今、クエストアイテムがなくって、クエストが進まないよ…

愛知県／キムラモジモジさん

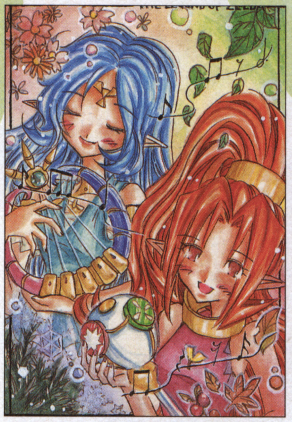
←「箱庭庭園」というホームページをオープンしたそうです[http://www.paw.hi-ho.ne.jp/hanadairo/]

東京都／白唯ひろみさん

↑「水の神殿のダークリンク戦って苦手だなぁ、と思い出して描いてみました」とか。『時オカ』だね

埼玉県／三上空太さん

←2人のイラストが少ないので描いてくれたとか。「ディンは天夜かしこ様へ＆ネールはなるまきうずこ様へ」とのコメントでした



熊本県／森響かのんさん

←『FFT-A』のヴィエラ族とモーグリ族がスキだそうで。春らしく切り貼りで花も添えてくれました

京都府／有田りあさん

←あと数日で発売となる『FE烈火の剣』。楽しみにしているそうで、イラストにも気合いが入ったとか

北海道／蒼夜小次郎さん

将軍セレクション

←最近のしんえいたいで流行っている（?）ミュシャ風イラスト。東京では今、ミュシャ展やってるんです。観たい！

福井県／ピューリタンさん

←ちょっと変わった感じの『ギフトピア』。キャラの中では、DEEJがお気に入りだって。右上にいるキャラだね

愛知県／緑雨まさきさん

←うほほ！リアルなワリオ先生。「いじりつくせ！」ってのがなんともはや…。リアルになったらこんなだろうな…

将軍 北海道／テツカ将軍

←GBAでめでたく復活を果たした『マザー』。ネスは好きだけどやったことない…ってな人、やっとプレイできるね

熊本県／ポイさん

↑いちばん好きなカップリングを、愛をこめて描いてくれたぞ

千葉県／東雲瀰羅潤さん

←『メイドインワリオ』のカットとアナ。GBプレーヤーでやると、よりいいよね

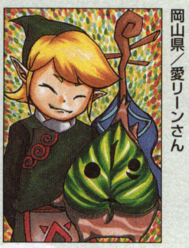
兵庫県／三村家さん

←最近やっとゲットしたという『森＋』。一家にひとつは欲しいゲームだよな

岩手県／くりきんとんさん

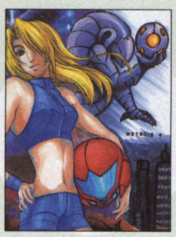
←「私は緑が大好きです。だから緑っぽいキャラが大好きです」だってさ

岡山県／愛リーンさん



←スタイリッシュにキメたサムス。「氷高さんげんるいさんにささげます」とか

東京都／松任谷ヒカルさん



←任天堂キャラがたくさん描かれてます。全員分かったら合格です

宮城県／ラナ犬さん

↑『ゴエモン』ってGCでは出ないのかねぇ。ファンは多いのに…

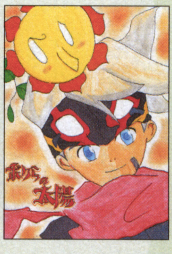
群馬県／忍武さん

←『キャリバーII』のCMに影響を受けて描いたというイラストです

栃木県／あちひろさん

←「期待してます！このゲーム」とのこと。ね、ね、そうだよね！

高知県／隼人楼龍さん



←ポケモン図鑑のキルリア解説文を読んで、こんな絵を描きたくなったそうです

山形県／亜朱さん

←『黄金　開かれし～』のイラスト。『失われし～』はこれからだって

岡山県／姫月改めハルさん

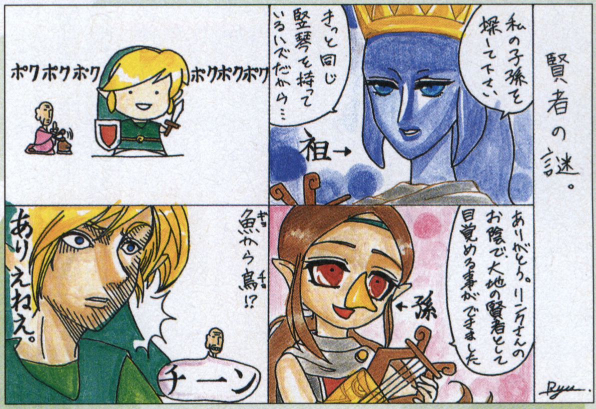
←ほんとに大好きなんですなぁ、『クロノア』。早くキューブで遊びたいね

愛知県／星井みかんさん

4コマの長屋

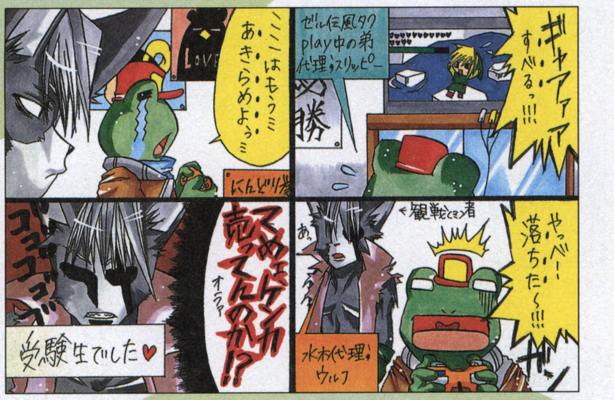
茨城県／梅の助さん

◆1ルピー色かよ！ うわーありがたみがねぇ〜。1ルピーを笑うモノは1ルピーに泣くってね。バカにしちゃぁ、いけません



福岡県／東雲 龍さん

◆ねぇ…。みんな考えるよね、コレ。どう考えても進化論にゃあてはまらんの。ま、輪廻転生ってことで。リインカーネーション！

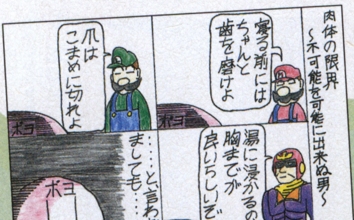


新潟県／水木 蛙さん

◆受験シーズンまっただなかに、このネタは掲載できません。ゲーム中のことゆえ、弟をせめたらアカンぜよ

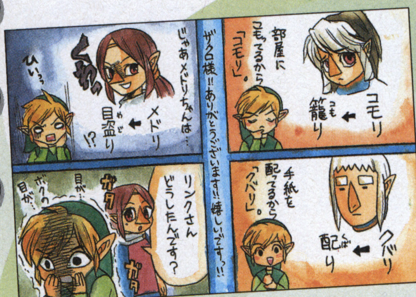
埼玉県／ポピーさん

◆「ああいう敵キャラにも大切な家族がいるという事をアピールしてみました」だって。なんだか切なくなってきたよ（涙）



奈良県／モロボシ弾さん

◆と、言われましても。だってないもんね。歯も、胸も爪も。って実はかなり気持ち悪いの生物なのでは…



岐阜県／かよこ 将軍

◆ち〜が〜う〜だ〜ろ！ ま、ストレートにメンドリよりかはいいかもしれんが…

北海道／水藻さん

◆ドラえモンのポケットか！ っていうか奪ったのか！ のび太が泣いちゃうじゃないか！

奈良県／わたきちさん

◆みんないろいろ試すよね。でもエサをまいたってのは、なかなか強者ですな

東京都／梶原 宏さん

◆よっ、宴会王！「今日は無礼講」とか言っても、無礼すぎるとねぇ

神奈川県／まくらうどんさん

◆いやな花見ばっかりだ！ 四コマのタイトルは「これでも花見がしたいか」だって。したいもん！

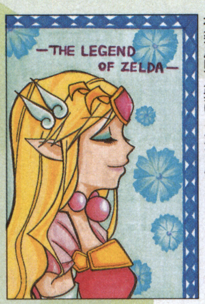
↑こんなところに！ そいつぁ、恐れ入谷の鬼子母神ですな。結構毛だらけ猫灰だらけですな

神奈川県／アズマフースケさん

イラスト高層雑居ビル

↑「ヒマをみつけてちまちまと『プライム』を進めています」だって
東京都／こりんさん

←「マジバケ」のアミーゴをイメージして描いてくれたとか
東京都／るるんぷさん



←『風タク』のゼルダ。「今回のゼルダは、今までと違ってカッコイイって感じでした」だって
神奈川県／紫いるかさん

←マコレが植えると出てくる木、ウィズローブを描いてくれました
山梨県／Q丸さん

←友達の就職祝いってことで、サラリーマンのリンクとOLのゼルダ。そして上司のガノン！
神奈川県／浅川日莎さん

↑去年から計画していて、ついに実現したという合作作品です
岡山県／神威魔喩神さん＆
大阪府／はるさめまななさん

←『神トラ＆4つの剣』のリンクたち。「いっしょにやろうよ」ってのがかわいくていいですね
?県／笑シぐらいさん

←『メイドインワリオ』のモナ。変なプチゲームがいっぱい入ってて、超楽しいです
鹿児島県／瑞綺椎風さん

←『キャリバーII』なリンク。大人リンクファンにはたまらないよね
東京都／RYOさん

←「大好きな水の2人を描いてみました」とか。オレはいまいち『パネポン』がヘタで…
和歌山県／佳月悠兎さん

←ハリポタファンの友人は、フクロウまで飼ったとか。すげぇ…
千葉県／犬飼鈴助 将軍

←メドリが母作、コモリが息子作の親子合作作品。う〜ん、すばらすぃ〜
愛知県／Hiroのハハ＆HiROさん

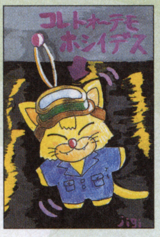
←リアルなゾンビが恐いよぅ。『バイオ0』のレベッカ＆ビリー（後ろ姿）
東京都／おでんさん

←『キングオブファイターズ』シリーズのメインキャラ、京と庵だね
埼玉県／幸燃 馨さん

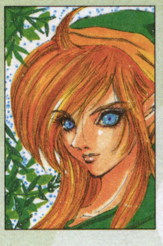
←アニメも人気の『ナルト』。原作が好きな人には、ゲーム化は嬉しいよね
栃木県／白鷺さん

←「テトラみたいに強い女になりたいです」とか。女は度胸、男は愛嬌ってか
福島県／momo*さん

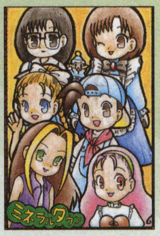
↑「私はユウキ君とアチャモ（バシャーモ）が大好きです」とか
茨城県／葉月みかさん



←わかる！『メイドインワリオ』のドリブルステージね。欲しいなぁ
大阪府／ジキタリスさん



←なんだかお久しぶりの投稿ですね。ありがとう。またまたよろしくね！
栃木県／緑川なつめさん



←『牧場物語』が大好きということで、イラストは『ミネラル〜』です
大阪府／キャサリンさん

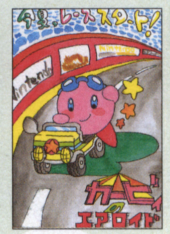
←「もうすぐ新作が出るっていうのに、いまさら『紋章』をプレイ」とか
大阪府／むこうのたんぽさん

←プレイした人ほぼ全員がハマってしまう『メイドインワリオ』。最高っす
三重県／高橋夕凪さん

←「私だけでしょうか…『エグゼ』キャラでフリーズマンが好きなのは…」
京都府／ボタンさん

←「『FE封印』最高!! 『烈火』楽しみ!!」だとか。だよね！
香川県／ぼなーか咲川さん

←村を花でうめつくすのが夢だったのに、遊びに来た人に荒らされたとか…
北海道／桜井みゆさん

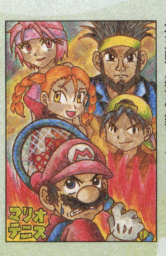


←『カービィのエアライド』だね。どんなゲームになるか楽しみだぁよ
静岡県／源まあこさん

←前作が発売されてから間もないのに、もう新作だもんね。嬉しいなぁ〜
北海道／浅姫紫蛍さん

←色を塗るのに3日かかったという作品。苦労したんだね
東京都／星夜隼人さん

→遠距離恋愛中の彼と、『PSO』で逢っているそうです。いい話じゃ〜
大阪府／紅苺さん



←「『マリテニ64』にはまったので、今度はGCで燃えたいです」とか
埼玉県／雛島 銀さん

←『エタアル』のヴァイスとファイナ。ゲームがおもしろかったって
岐阜県／HYOROROさん

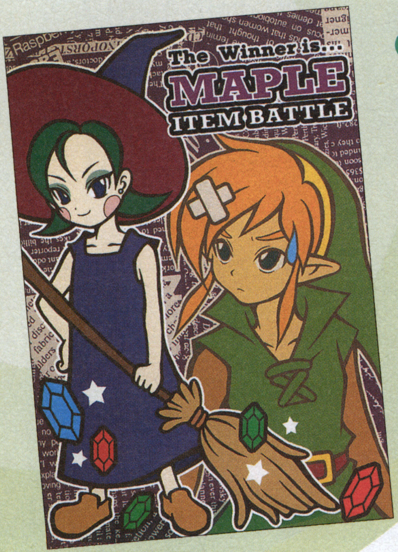
←すいません…お題でしたね。「勝者はサムライゴロー」ってな感じで
鳥取県／KAMEさん

←『エグゼ トランスミッション』のためだけにGCを買ったんだって！
京都府／白鷺みかんさん

←サリアとコスプレなミドだって。ミド…よく似合ってますね、この格好
大阪府／ちょも丸さん

マリオ親衛隊

今月のお題『The Winner is ...』



熊本県／みらいさん

↑『ふしぎの木の実』より。アイテム争奪戦で、メイプルがリンクに勝ったという所だって

広島県／みほさん

↑自分の中での「Winner」なゲーム、心のイチバンな『マリアド3』を描いてくれました

富山県／グラタンさん

↑『スマブラDX』での勝利数が多い人たちだそうです。っていうことは、使用率も高いのかな

岐阜県／きまぐれ男爵さん

↑「『カプエス』のつもりが『ストII』になっちゃいました。かわいくて強い春麗がWinner!」だって

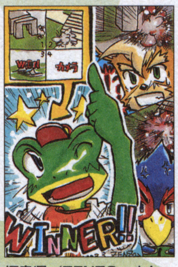
マリオ親衛隊

←「平和になること、みんなが幸せになることこそ、本当の勝者がいる証拠」だとか

愛知県／秋里ひいろさん

←『カプエス』登場キャラのいろんな勝利ポーズ。やっぱケンが好きなのね…

福島県／こめさん



←なつかしい！『スタフォ64』のおまけゲームだね。4人対戦ができるんだよね

福島県／ZENZO→さん

↑「勝者はニンテンドー！」ってことで。いずれは家庭用機のナンバーワンになるのじゃぁ～

愛知県／ヒゲフカさん

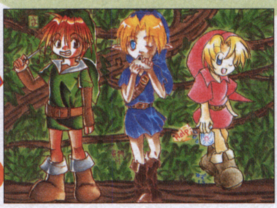
←『スマDX』で一番の勝利数はファルコンなんだとか。やっぱマイキャラが強い!?

東京都／キリユー覇さん

←「コットンのふく、キルトグラブ、ハンターソード装備でコロッセオ勝ちたいです」

兵庫県／都論ぼーんさん

合作のココロ

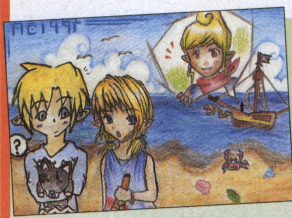


↑テーマは「リンクの森」だって。ってことは、この森にはリンクがたくさん…

ユニット名：はつきつねトリオ（合作正隊員）

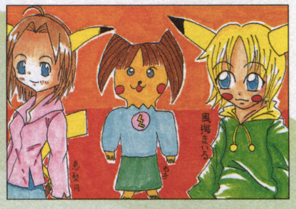
↑『FE封印』の好きなキャラをそれぞれ描いてくれたのかな？

ユニット名：はっぴぃfriends（合作準隊員）



↑ユニット名の由来が気になるんですが…

ユニット名：裏ニンドリャー・こんがり編（合作準隊員）



↑それぞれが「ピカチュウの擬人化」をテーマに描いてくれたんだそうです

ユニット名：恵光風さん（合作準隊員）

祝初掲載の館

↑ほんわかとした感じがとってもいいですね。ココロがゆったりしますよ

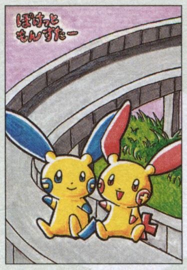
埼玉県／KOUMEさん

←「想い出に残っている場面のひとつです」だって。リンクの表情もいいんだよね

千葉県／柚子さん

←「『キャリバーII』のCMのリンクがかっこよすぎて鼻血出そう」だって（笑）

愛知県／あふぅさん



←「背景は苦手だけど挑戦してみました」とか。滑り台をすべっているところ？

埼玉県／ヒロレナさん

→『風タク』のフォドが好きなんだそうです。森の感じがすごくいいですよ

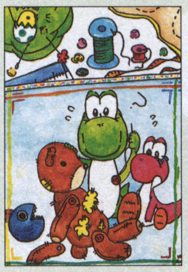
青森県／ジャシンさん

←友達の紹介でニンドリを買い始め、投稿することにしたんだそうです

山口県／風空☆東さん

←なんだか幸せそうなサリアとリンク。ナビィとチャットも応援してるみたいだね

埼玉県／みーさん



←ボロボロになっちゃったぬいぐるみを、直してあげているヨッシー。やさしいねぇ

島根県／kyo-koさん

←リンクが大きくなった？それともみんなが小さくなった？でも違和感がないなぁ

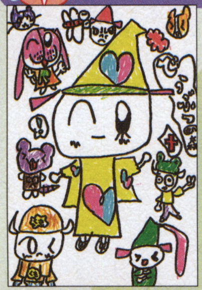
静岡県／プニプニさん

↑「格ゲーは苦手で敬遠してたのですが、リンクをプレイしたさに…」だって

兵庫県／美夜さん

91号のお題は『歩いてきた道』。92号のお題は『これがなきゃダメ！』

イラスト10歳未満

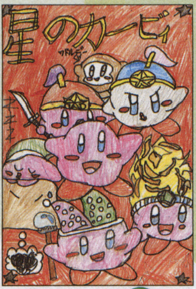


◆まだまだプレイはしてるかな？
三重県／なっつさん（8）

◆ハイラル語を猛勉強中だとか
静岡県／ぴんくぼおるさん（8）

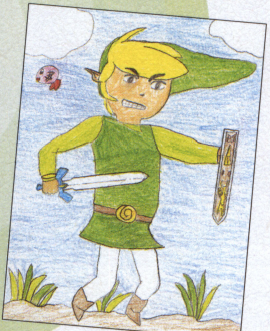
◆ピクミンたちってかわいいよね
愛知県／チャムさん（8）

◆大人気の『ミルモ』。みかっちさんも好きなのかな？
奈良県／みかっちさん（9）



◆まだまだアニメも絶好調だよね
山口県／めぐみさん（8）

◆ヨッシーもいいけど、ヘイホーがまた…
東京都／小野寺 隆さん（9）



◆勢いのあるカッコいいリンクだね
愛知県／ウィンダム君（9）

◆ヘンナノ好きな、『メイドインワリオ』のモナだね
神奈川県／岩谷ひかりさん（8）

イラストファンレター

山口県／チョココさん

兵庫県／風海まいるさん

千葉県／コスモスさん

和歌山県／パンさん

群馬県／ツキジ聖也さん

キレてるかたたち

奈良県／イカレポンチさん

◆タメゴロウじゃねえのか！　っていうかすっげー驚いてるじゃん。こりゃただごとじゃねぇな。ただじゃないなら百円か？

奈良県／よっさんさん

◆季節はずれのお歳暮か？　っていうかくれんのかビールを？　ついでにつまみも頼むよ。おねぇちゃーん、ビール追加ね

埼玉県／ピクミンSさん

◆いやされないっ！　ぜんっぜんっいやされない！　「いやし系」じゃなくて「イヤ系」だろ？　みんな、夢に見よ！

階級特進者

将軍	岐阜県／かよこさん
将軍候補	京都府／白鷺みかんさん
大佐	東京都／桃園らいちゅさん
	大阪府／はるさめまななさん
大佐候補	大阪府／桃姫ユリさん
	東京都／こりんさん
中佐	神奈川県／雫さん
中佐候補	香川県／ぼなーか咲川さん
少佐候補	鹿児島県／瑞綺椎風さん
中尉	大阪府／ちょも丸さん
士官候補生	東京都／白唯ひろみさん
士官学校卒業検定開始	岡山県／神威魔喩示申さん
士官学校4年	岩手県／くりきんとんさん
	茨城県／葉月みかさん
士官学校入学候補	静岡県／霜月 祥さん
	熊本県／みらいさん
特務曹長候補	埼玉県／三上空太さん
	神奈川県／浅川日莎さん
曹長	愛知県／緑雨まさきさん
軍曹	福岡県／東雲 龍さん
軍曹候補	東京都／Bossさん
伍長	山形県／亜朱さん
	福島県／ZENZO→さん
伍長候補	東京都／松任谷ヒカルさん
	栃木県／あちひろさん
	群馬県／忍武さん
	神奈川県／アズマフースケさん
	山梨県／Q丸さん
上等兵	岡山県／愛リーンさん
	愛知県／星井みかんさん
	神奈川県／まくらうどんさん
	大阪府／むこうのたんぼさん
	岐阜県／きまぐれ男爵さん
	愛知県／秋里ひいろさん
上等兵候補	愛媛県／湖綾ちこさん
	兵庫県／三村家さん
	大阪府／ジキタリスさん
	埼玉県／ピクミンSさん
1等兵	富山県／桜大福さん
	北海道／蒼夜小次郎さん
	宮城県／ラナ犬さん
	奈良県／わたきちさん
	栃木県／緑川なつめさん
	福島県／こめさん
	奈良県／よっさんさん
1等兵候補	三重県／高橋夕凪さん
	京都府／ボタンさん
	大阪府／紅苺さん
	愛知県／ヒゲフカさん
	静岡県／ぴんくぼおるさん
2等兵	京都府／有田りあさん
	熊本県／ポイさん
	埼玉県／雉島 銀さん
	東京都／キリユー覇さん
2等兵候補	神奈川県／メリーランドさん
	大阪府／魅流タン句さん
	熊本県／森響かのんさん
	新潟県／水木 蛙さん
	北海道／水藻さん
	東京都／RYOさん
	大阪府／キャサリンさん
	北海道／桜井みゆさん
	岐阜県／HYOROROさん
正隊員	埼玉県／美沙さん
	福井県／ピューリタンさん
	埼玉県／ポピーさん
	奈良県／モロボシ弾さん
	東京都／るるんぶさん
	？県／笑シぐらいさん
	福島県／momo＊さん
	栃木県／白鷺さん
	北海道／浅姫紫亜さん
	富山県／グラタンさん
	兵庫県／都論ぼーんさん
	奈良県／イカレポンチさん
準隊員	（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も**必ず**書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

イラスト投稿のきまり

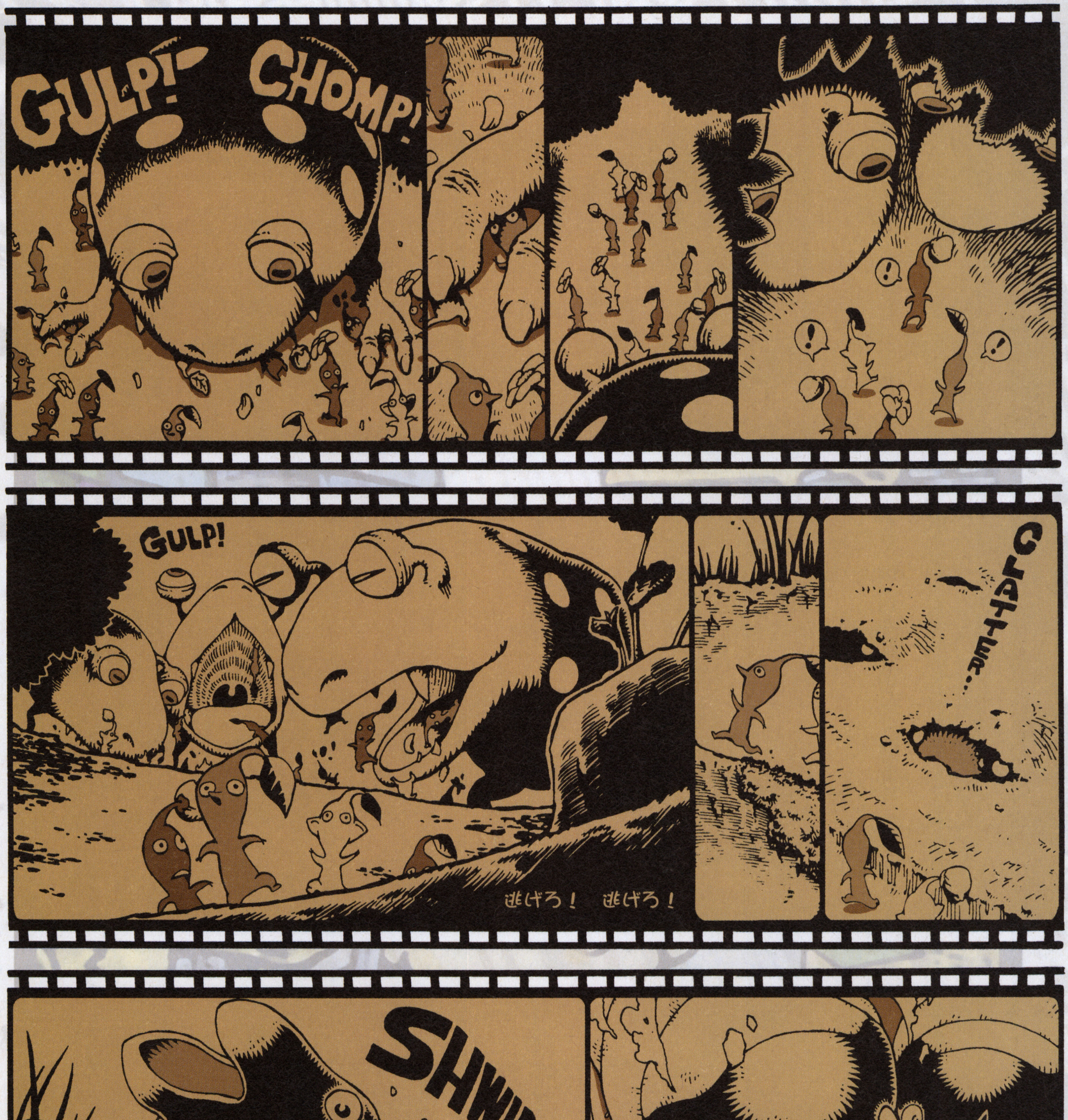
カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.91は5月7日必着
Vol.92は5月21日必着

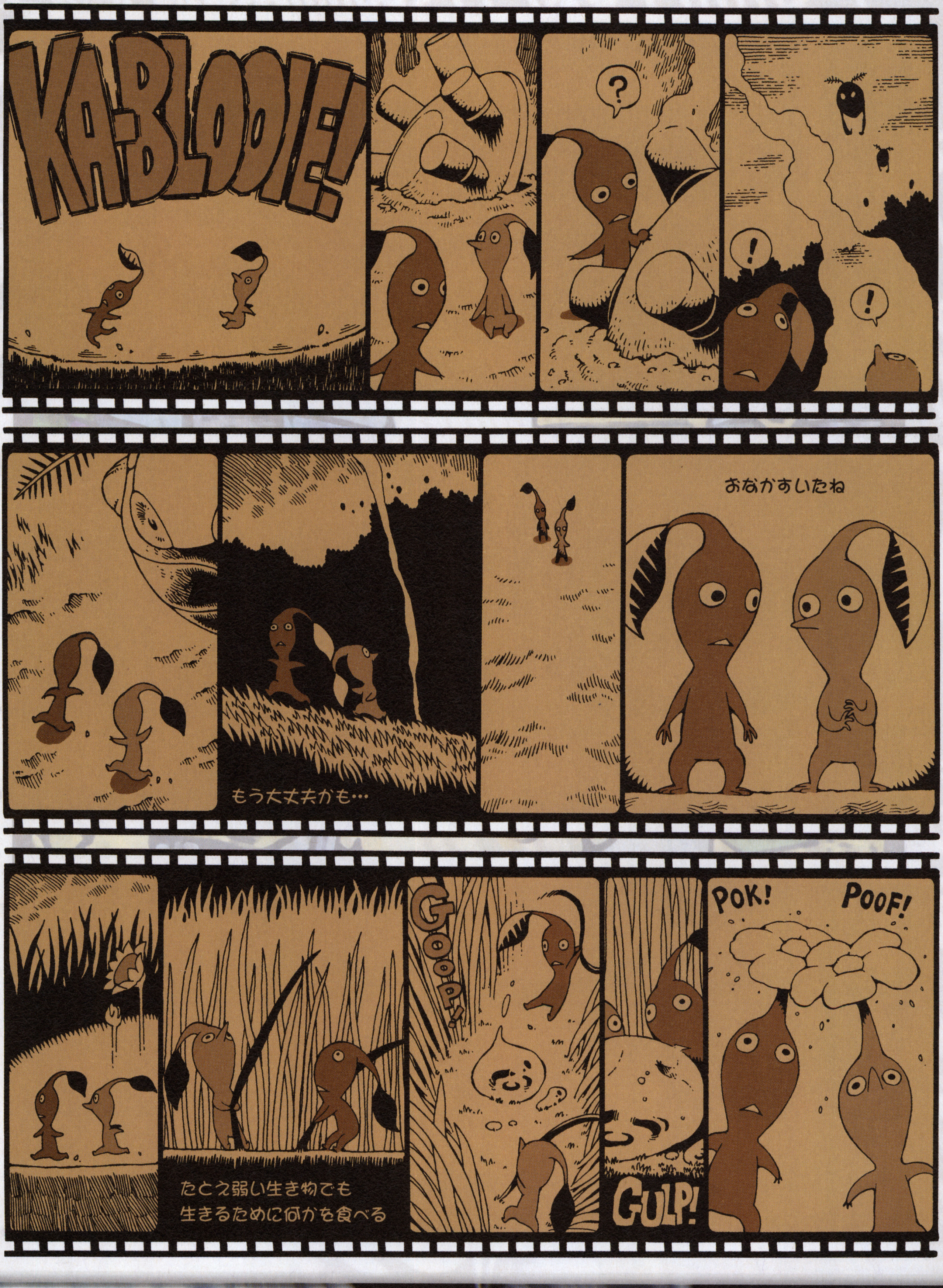
あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル 8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

弱肉強食… それは命ある者の根底にある掟
その掟にあらがう術もなく
ただ死を待つだけの生き物…
HUNH?
THUD!
THUD!
THUD!
THUD!
THUD!
FWUD!
THUD!
WHUDD!
GRRRR
ROAR!!!
巨大怪獣
チャッピー



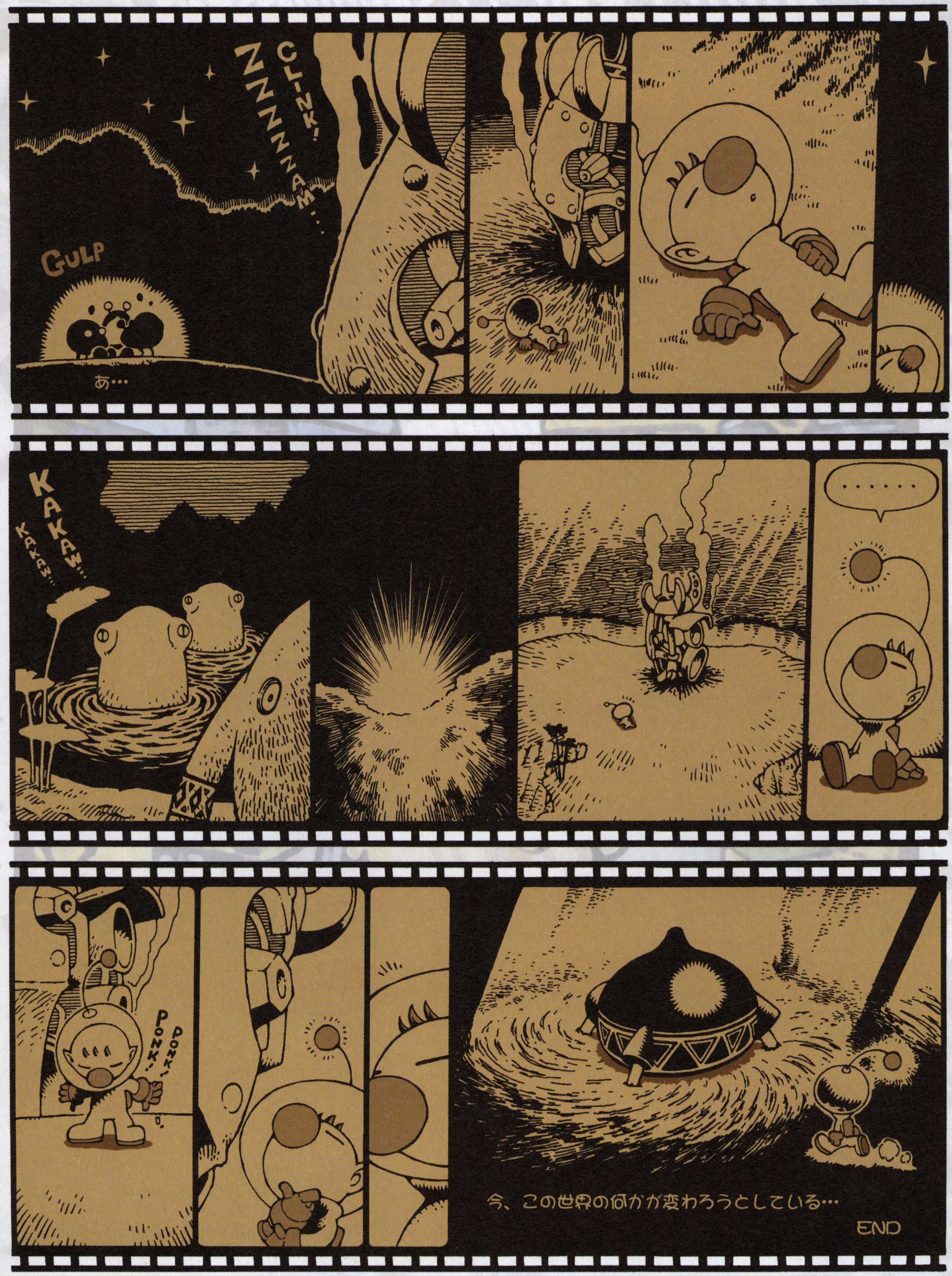
ピクミンってCMがすごく話題になったけど、その知名度のわりにプレイ経験者が少ないよね。GCゲームだと知らない人多いんじゃないかなぁ

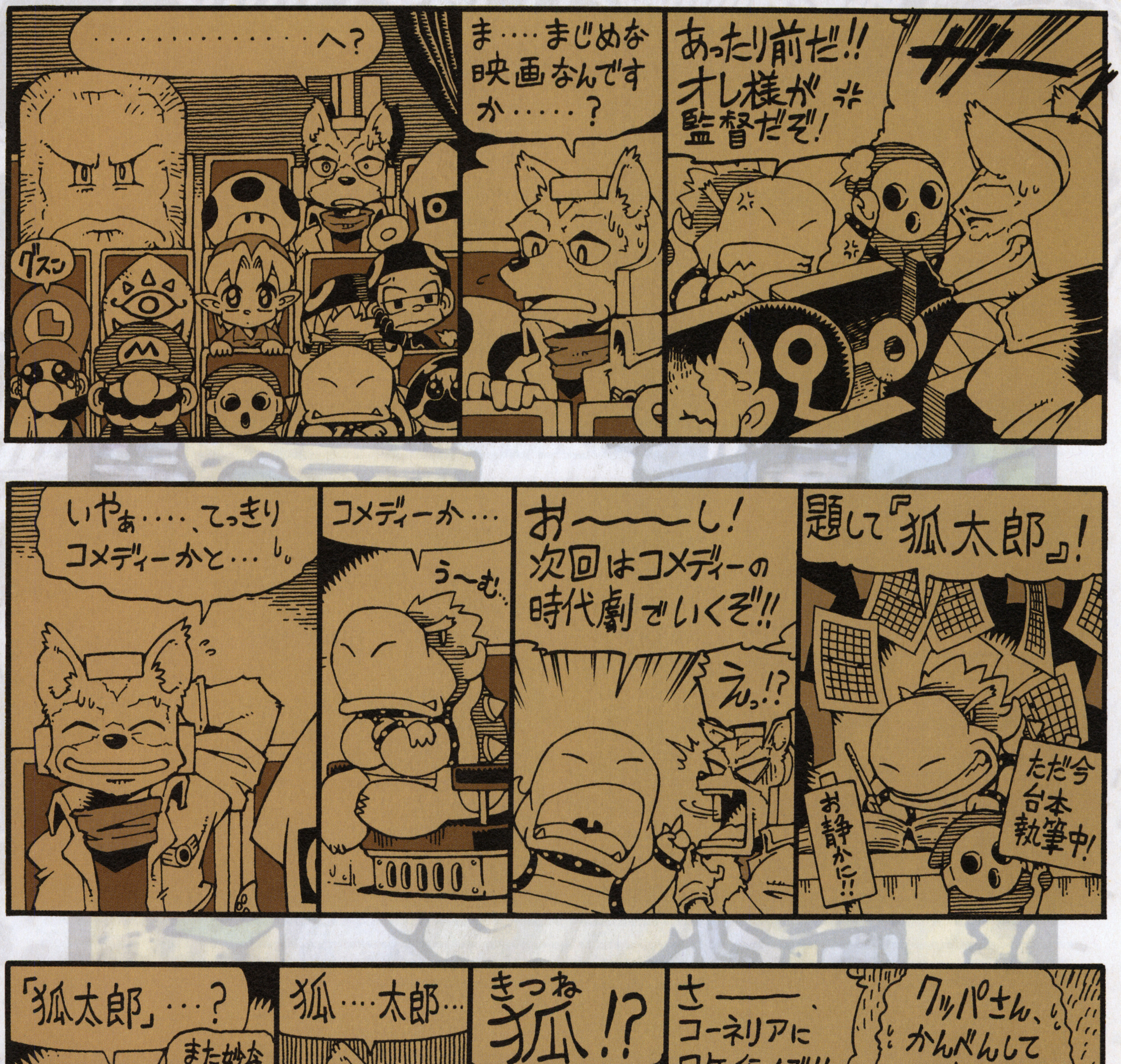
ピクミンって実はすごくグロテスクな世界を題材にしてるんですよね。なんか生き物が生々しくて、そこがとても素晴らしいゲームです



ただ、残念なのは制限時間のせいで、生物の仕草や様子をじっくり見ることができない事。1番楽しいのは制限時間のないスタート直後かな

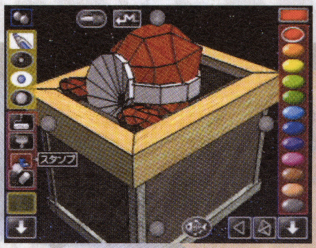
次回作ではもっとのんびりとこの世界に浸りたいですね。ゆっくりピクミンと行進したかったです


ZZZZZZZAM…
CLINK!
GULP
あ…
KAKAW
KAKAW…
……
PONK… PONK…
今、この世界の何かが変わろうとしている…
END



次号はちょっと上映できるかわかりません。なんだか『ルーン2』の件で何かするかも。でも、しないかも

G.B.A GATHERING BUG ACADEMY

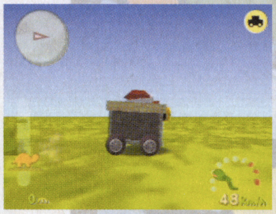


今回は前回に引き続き64DDの『ポリゴンスタジオ』を攻略するぞ！え？誰がN64時代のソフト攻略を喜ぶんだって？そんなことは知ったこっちゃありません（笑）。そこにあるから攻略するのです!!

今さら企画第2弾！『ポリゴンスタジオ』を極めよう!!の巻

今回はこのゲームをプレイした人達でも、意外と気が付いていない人が多い隠された「ポリゴンスタジオ」の世界を紹介しましょう。まずは「実験ワールド」で世界の果てを目指しましょう。ただひたすら地平線目指して走り続けるのです。30分ほど走り続けると、まさに辺境の地「辺境インフェルノ」という場所にたどり着きます。

↑ここが伝説の地「辺境インフェルノ」だぁ!! この瞬間が見られる人は、相当我慢強い人だけです…

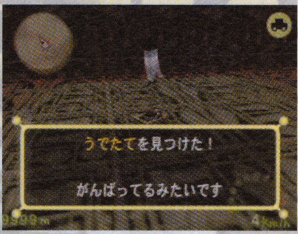


←ひたすら走り続けます！その先に何が待っているのやら…

←室内はたいした広さじゃありません。どちらかと言うと狭い

幻のパーツ「うでたて」をゲットしろ！

↑腕立てております。腕立て続けております。この姿をぜひすべての64DDユーザーに見ていただきたい!! その為だけのページです

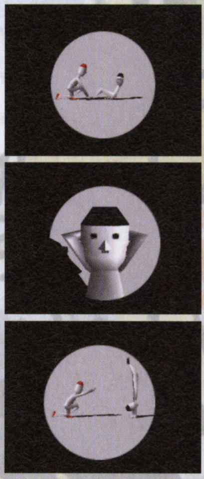


↑「うでたて」をゲットした瞬間。感動に涙するのもつかの間。とっととこんな場所は出ちゃいましょう。装着、そうちゃく♪

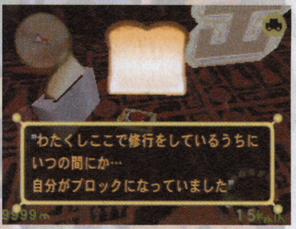
↑ぐはっ！カッコイイです!! かっこ良すぎます！がんばったかいがありましたね（笑）。ぜひ、お友達に自慢してあげて下さい

「辺境インフェルノ」。そこには一人の男(?)がいます。ひたすら腕立てを続ける姿をしばし鑑賞しましょう。実は彼は世界中に散らばる食パン（ヒントが書いてあります）を作った職人で、彼もパーツの1つなのです。残念ながら動力パーツではないのですが、彼をゲットすればいつでも彼と一緒に冒険できます。ほら、心なしかヘイホーも嬉しそうですよね。君のマシンにもぜひ!!

「うでたて」の秘密あれこれ



→「うでたて」を取った直後、オープニングデモに変化が…。パン職人のパフォーマンスが見られます。でも相手の赤い帽子は一体…誰？



←なんと、「うでたて」の正体は世界中にあるパン(ヒント板)を作ったパン職人だったのだぁ！

←走行スピードが上がると腕立て速度も速くなります。でも特に効果は無し。けなげな姿に涙

←辺境インフェルノに、もう一つ区切られた部屋が…。そこで誰かがせっせとスクワットをしているような…。次号を待て

↑新しいパーツを見つけたら、すぐに装着するのがこの世界を攻略するコツ。見た目も重視したい

「G.B.A.」ではこれからも独断と偏見で、大好きなソフトを紹介・攻略し続けます（笑）。今回のように、ユーザーの非常に少ないソフトでも積極的に紹介するのでそうゆう偏屈な読者様はお楽しみに。あ、ちなみに今から64DDを手に入れるのは非常に難しいと思われます。その手の問い合わせは当編集部では一切受け付けません。

最新の裏技情報満載の「ドリームテクニック」コーナー

ドリテクの殿堂

今回はドリプレに花を持たせて、小ネタとチートコードを公開。まぁ、前回かわいそうだったしね。

はみテクの殿堂

携帯のメールで応募するときは、〇数字や記号を使わずにお願いします。パソコンで受けると、変な記号になっちゃうんだよね。読めるけど

GBA 中夢 ゼルダの伝説 神々のトライフォース＆4つの剣

北海道／ものしリンクさん・岐阜県／骨折さん・福岡県／末永茉衣さん

小ネタお得つめあわせ

またまたやってまいりました、ゼルダ小特集ー。今回はGBAで発売中の『神々のトライフォース＆4つの剣』の小ネタを、3ついっぺんに紹介するぞ。次回には特集ができるかも…。

ビームフックショット

マスターソード入手後、フックショットを装備し、ハート満タンでABボタンを同時に押すと、フックショットからビー

しゃべる木が

闇の世界のはぐれ物の村などにある木や、リンクの家から左のほうにある森の中の木に触れるとしゃべる。しゃべった後には爆弾などを出して攻撃してくるぞ。

⬅木に触る…気に障る!? この後、バクダンを投げつけてくる。ヒドイや!?

頭にツボが！

『4つの剣』プレイ中、ツボを他のリンクに投げつけると、ツボが頭にはまる。はまったリンクのプレイヤーの画面は真っ暗になってしまう。相手の妨害をしたいときなどにやろう。誰かが持ち上げてやるとツボは取れる。

⬅誰かが持ち上げてやるとツボは取れる。やりすぎには注意

GC 中夢 ロード オブ ザ リング〜二つの塔〜

埼玉県／鳥羽祭さん

隠しコマンド公開

ポーズ状態でL、Rを押ながら入力しよう。一部コマンドは隠しキャラクタで、隠しステージをクリアするまで使用不能。

効果	コード
コマンド入力回数×1000経験点	A下下下
レベル2習得スキル全入手	X右X右
レベル4習得スキル全入手	Y上Y上
レベル6習得スキル全入手	B左B左
レベル8習得スキル全入手	AA下下
弾薬の回復	A下Y上
体力回復	Y下A上
無敵	YBAX
弾薬無限	BBXX
常にスペシャルアタック	BBXX
敵が小さくなる	YYAA
ゲームがスローに	YXAB

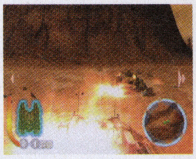
⬆回復はいつでも使えるので楽に戦える。ピンチになったら回復コマンドを入力!!

GC 中夢 スターウォーズ クローン戦争

東京都／シスターヨーダさん

チートコードを公開

隠し要素を出したり、高難易度ミッションの攻略の手助けとなるチートコードを紹介。だが、無敵を使ったときでも友軍は無敵にならないので、友軍を守るミッションで助けにはならないかも…。



⬅無敵のコードを入れれば楽勝だ!!

入力コマンド	効果		
1WITHFORCE	無敵	WAT TAMBOR	マルチプレイヤーにスーパー・バトル・ドロイド
FRAGFIESTA	全マルチプレイヤー・ミッション	FAKE FETT	マルチプレイヤーにクローン・トルーパー
CHOSEN1	弾切れなし	CINEMA	ゲーム中に流れる全てのムービー
CORDE	マルチプレイヤーにアミダラ	SAYCHEESE	プログラマー達の写真
FUZZBALL	マルチプレイヤーにウーキー	YUB YUB	3つのボーナス・オブジェクト
ROGERROGER	マルチプレイヤーにバトル・ドロイド	GASMASK	全てのキャンペーン・レベル
		THRISNOTRY	次のミッションを解禁

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定！

あて先

〒102−0083　東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
（株）ambit
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe−mailでもOk

Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶ソウルフルキャリバー
❷隠しアフロが手に入る
まず、ゲームを256週クリアした後で美容室へ行き一言「アフロ」とだけ75回繰り返す。見事アフロになったらGCのふたを開け、ディスクをスクラッチしながらゲームを立ち上げると隠しアフロが手に入ることもある。
❸ 102-0083
東京都千代田区麹町3-4
御剣レイジ　P.N.DJセルバンディス
電話03−3556−3313

©)2002,2003 Nintendo・2002,2003 LucasArts Entertainment Company LLC. 2002,2003 Lucasfilm Ltd. TM as indicated. All rights reserved. Used under authorization. LucasArts, the LucasArts logo, and the LucasArts Twentieth Anniversary logo are trademarks of Lucasfilm Ltd.(C)2002 New Line Productions, Inc. The Lord of The Rings and the characters, names, and places therein, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES is an Electronic Arts brand.

ドリプレの殿堂

うぉぉぉぉ!! 脅威の大成長! 前回の反動か、完全に1ページの記事へと成長を遂げられた!! みんなの応援のおかげですタイ! これからもユカイなプレイを送ってね!

ハガキ GC／N64 ゼルダの伝説 時のオカリナ

心霊現象(?) 奈良県／モロボシ弾

闇の神殿、最上階にて。写真中央リンクさんの談では「注目しながらゆっくり進むとこうなった。おそらくガノンの仕業ではないか」とのこと。偽の床を使ったトリックとの説も。

ギャア〜

今回のスマブラ写真

突然ですが新コーナー…うわ、コーナーができるなんて、このドリプレも大きくなったもんだ…。気を取り直して、『スマブラ』のカメラモードを使った珍写真を紹介していくのだー。で、最後の隠しキャラクタが登場!? パワードスーツを脱いだサム…ス? こんなに丸くてつぶらな目をしていたっけ? やたらとピンク色だし。

怪人物現る

ビデオ N64 エキサイトバイク64／パーフェクトダーク

ぶっ飛びライダー／ジョアンナさん空へ 北海道／ミスターさん

「早くゴールするのではなく、いかに面白い走りをするかを競いました」

…崖に向かって突っ込んだバイクから悲鳴のような雄たけびとともに(悲鳴)人が飛び、走っていたレーサーが、突然木よりも高く飛翔する夢のような地獄絵図!! 時には飛び、時には障害物に刺さりといった具合。このコーナーの方向性を見ぬくあたり、只者ではないな!?

パーフェクトダーク

「対戦モードで空中対地上をやっています」…まぁ、建物の上に乗っかって対戦とか…!? ほんとに空を飛んでるー!! どうやるんだコレ!?

空に浮いている!?

⬅2人ほど空に浮いて攻撃してます

バイクが!

飛んだ

⬆➡鳥だ! 俺は鳥になったんだ…と思ったかどうかは知らないが、木よりも、山より高く、彼は…飛んだ

人が

⬆白熱のデッドヒート!! 彼はこの後襲い掛かる運命を知らない…。

刺さる

⬆怪奇! 杭と人が1つに融合してしまった!?

大募集ドリームプレイ ビデオの撮り方

「ビデオ撮影の仕方が分からない」という一部の人の声にお応えして、撮影方法を紹介。GCからビデオの入力に、ビデオの出力からテレビにつなぎ、ビデオとテレビの入力切替を調節するだけ。このコーナーでは皆様からの「笑えるプレイを思いついた」「ここまでゲームを極めた!」報告や映像を募集中!! ビデオ、ハガキ、イラスト、その他さまざまな方法での投稿を受け付けてます。あて先はドリテクの住所カギカッコ内を「ドリプレ」に変えるだけだ!

GCからビデオ入力へ

➡ビデオの「入力」と書かれているところにつなぐ。「入力1」などと、数字が追加されていることが多い

ビデオ出力からTVへ

⬅今度は、ケーブルをビデオの「出力」から、テレビの「入力」につなぐ。出力と、入力につけられた数字は覚えておく

⬆ビデオのパネルやリモコンで、入力切替を操作し、つなげた数字の番号に合わせる。テレビも同様に入力切替をしよう

はみプレの殿堂

快挙!…!! まさに感無量ですな。一時は死亡説も有力にささやかれたり、声高に廃絶を求める声と自分の脳内で戦ったりしていたが、こんなに立派に…応援ありがとう!(感涙)

©1998 2002 Nintendo ©2000 Nintendo ©Copyright Rare Ltd. 2000 Rareware logo is a trademark of Rare.©2001 Nintendo／HAL Laboratory,Inc. Characters© Nintendo/HAL Laboratory, Inc./Creatures Inc./GAME FREAK inc./APE inc./INTELLIGENT SYSTEMS

GC 5月1日発売予定

SPECIAL人生ゲーム

発売元	タカラ	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	10ブロック
ジャンル	ボードゲーム		

本格占いシステムでリアルな人生体験

人生の流れるさまを遊ぶボードゲームの王道、人生ゲームがGCに登場。たくさんのパーツを組み合わせて、自分好みのキャラクタ作成が可能。それに加え、生年月日を入力することで四柱推命による人生の運気もゲーム中に再現される。8つのゲームモードがあって、遊びたい時間や遊び方にあったゲームプレイが可能となった。

↑自分のデータを入れれば感情移入度も特大に

ミニゲームも充実!!

↑クイズだけではなくタイミングが重要なものも

↑ルーレットを回して進むおなじみのシステム。GBAケーブルでGBAにデータをダウンロードすればGBAでも遊べるぞ

GBA 4月24日発売予定

ZERO ONE

発売元	フウキ	プレイ人数	1人用
価格	5800円		
ジャンル	アドベンチャー		

ロボあり超能力ありのSFアドベンチャー

選択肢を選んでいくノベル形式を基本にし、時折推理力が試されるイベントやミニゲームが挿入される。選んだ選択肢によって、物語はさまざまに分岐していくマルチストーリー方式を採用しており、さまざまなエンディングへとつながっていくのだ。ゲームオーバーになった時は、間違えたところから再プレイが可能。ストーリーには特撮やアニメ、ゲーム業界ネタなど、さまざまなパロディにあふれている。

←元ネタが分かればより面白く

所々にネタが!

マジな展開も

↑基本は選択肢を選んで進む。選んだ結果でさまざまなストーリーへと分岐していくぞ

↑制限時間付きの選択肢が出てくることもあり、プレイに緊張感を与えてくれる

GBA 5月2日発売予定

ロックマン ゼロ2

発売元	カプコン	プレイ人数	2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

新たなアクションとともに再びゼロが戦う!

前作の1年後を舞台にした『ロックマン ゼロ』の続編。新しく追加された「チェーンロッド」は敵を攻撃する以外に、天井にぶら下がるといった使い方が可能。また、ミッション中の行動により、攻撃力や防御力、出やすいアイテムなどが変わる「フォームチェンジ」が出来るようになった。入手したフォームはサブ画面でチェンジ。

↑主人公は前作に引き続きゼロ。サイバーエルフなどのシステムは受け継いでいて、それぞれの能力でゼロの冒険を助けてくれるのだ

2つの新能力 フォームチェンジ&チェーンロッド

↑→新たなアクションや能力が追加され、よりやり込みがいのあるシステムになった

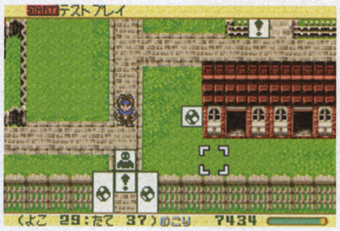
GBA 4月25日発売予定

RPGツクールアドバンス

発売元	エンターブレイン	プレイ人数	1人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ツール		ターボファイルアドバンス対応

充実したチュートリアルでオリジナルRPGが作りやすく

イベントやセリフなどのパーツを配置して、オリジナルのRPGを作れるツールだ。ゲームを遊びながら作り方を学んでいくチュートリアルシナリオを収録しており、よりゲームの作り方が分かりやすくなっている。また、そのまま遊べるサンプルシナリオも用意されておりRPGとしても楽しめる。



↑さまざまなイベントを配置、編集して作る

←1つずつ作り方を教えてくれるキャラクタが出現する。これも、ツクールのシステムで作られているのだからオドロキだ

チュートリアルで作り方がわかる

サンプルシナリオも収録

→極めれば、ここまでのものが作れるのかと思わされるデキのサンプルシナリオ。どうやって動かしているかを考えながらプレイ！

©2003 Hasbro Inc. All rights reserved. Licensing by Hasbro Consumer Products. · ©Takara Co., Ltd./Kim Sherbet Workshop 2003 · ©2003 Infogrames and the Infogrames logo are trademarks or registered · trademarks of infogrames Entertainment S.A. All other trademarksor registered trademarks are the property of their respective owners · CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED. · 2003 Fuuki Co., Ltd. All Rights Reserved · 2003 ENTERBRAIN,INC.

GBA 4月24日発売予定

冒険遊記プラスターワールド 伝説のプラストゲート スターターセット

発売元	タカラ	プレイ人数	1人用
価格	5800円	備考	プラストゲート対応
ジャンル	RPG		GBA専用通信ケーブル対応

実物のフィギュアをゲームに読み取らせ、主人公をパワーアップするRPG

プラスターと呼ばれるフィギュアを、プラストゲートにセットしてデータを送ると、フィギュアに応じて主人公の能力と姿が変化する。戦闘時には、読み取ったフィギュアのコマンドと、固有のコマンドを組み合わせて必殺技を編み出すことができる。ソフト同梱のフィギュア以外にも、おもちゃ屋さんなどで280円でフィギュアは販売され、買ってゲームと連動可能だ。

いろんなフィギュアをセットできる

⬆プラストゲートをセットし、その上につける

⬆戦闘コマンドの組み合わせで、さまざまな必殺技を繰り出すことができる。使えるコマンドはプラスターによって変化するのだ

⬇カットインやちびキャラの動きなど、イベントごとにさまざまな演出で盛り上げてくれる。プラスターごとの隠しイベントもあるぞ！

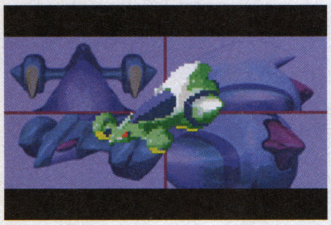
GBA 4月24日発売予定

冒険遊記プラスターワールド プラストオンGP スターターセット

発売元	タカラ	プレイ人数	1〜4人用
価格	5800円	備考	プラストゲート対応
ジャンル	レース		GBA専用通信ケーブル対応

フィギュアによって能力の変わるカートでレース

『伝説の〜』と同じく、プラスターを使うことで、ベースとなる車体の能力を変化させられる。多くのプラスターを持っていれば、コースに合わせて使うプラスターを変えるなどの戦略を立てられるようになるぞ。



⬆元になる車体にプラスターが融合して、性能を変化させる。地形の影響が変化することも

⬆マシンを駆ってのレース！ 水コースや溶岩コースなど、コースもいろいろと用意されている

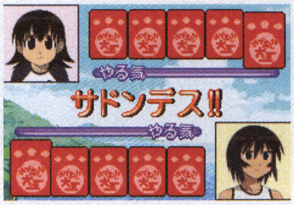
GBA 4月25日発売予定

あずまんが大王アドバンス

発売元	キングレコード	プレイ人数	1人用
価格	5800円		
ジャンル	テーブルゲーム		

アニメのノリもそのままにカードで登場

アニメやコミックで人気の「あずまんが大王」のキャラクタたちが、25枚1組のデッキから5枚を選択し、制限時間以内に「星リンク」と呼ばれる組み合わせをつくって勝負する。



➡リンクを組んで勝負！

声も出るよ！

⬆新規音声録音されていて、要所では声が入る。バトルに勝つことで、かわいいさまざまなイベントが現れるのも見逃せない

GBA 4月24日発売予定

魔法のパンプキン〜アンとグレッグの大冒険〜

発売元	エム・ティー・オー	プレイ人数	1人用
価格	4800円		
ジャンル	アクション		

2人のキャラを使い分けて進むアクション

ハロウィンの夜を舞台に、帽子が武器のアンと、三叉の槍が武器のグレッグが繰り広げるワクワクドキドキの横スクロールアクション。2人の属性を使い分けてクリアを目指す。

➡謎解きも満載だぞ！

交代ポイントで交代できる

⬆交代ポイントに着いたら十字ボタンの上を押すと2人をチェンジすることができる。交代のタイミングがステージ攻略のカギだ

GBA 5月23日発売予定

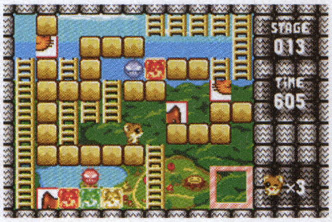
ハムスター物語コレクション

発売元	カルチャーブレーン	プレイ人数	1人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	バラエティ		マルチカートリッジプレイ対応

3つのハムスターゲームがこれ1本に収録

『ハムスター物語RPG』、占いソフト『ハムスター占い2』そしてファンタジーパズル『ハムスター物語2』の3本が入っている。RPGはアドバンス初登場のタイトルで、遊ぶたびに新しいシナリオが作成されるぞ。

⬆これが初登場となるRPG。シナリオ自動生成システムで何度でも新しいシナリオが遊べる



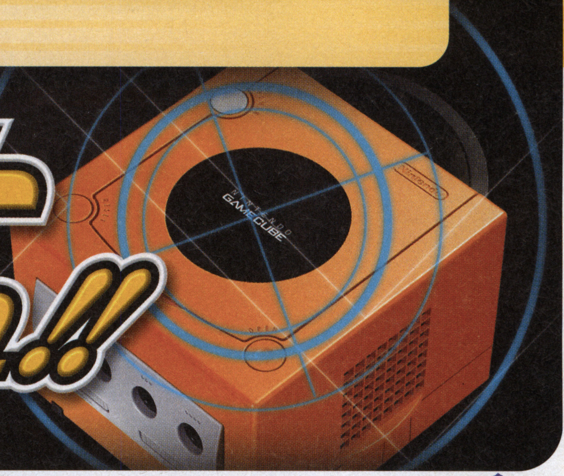
⬆ステージに散らばる絵を集めて完成させるパズル。このほか占いゲームも収録されている

©TAKARA／プラスター製作委員会／テレビ東京・NAS©TAKARA CO.,LTD.2003・2003 MTO Inc.・©あずまきよひこ・メディアワークス／あずまんが大王製作委員会©2003 KING RECORDS・2001・2002・2003 CultureBrain Inc. All rights reserved

先ドリ

新作ソフトフラッシュ!!

NEW SOFT FLASH!!



BIOHAZARD CODE:Veronica 完全版

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	BIOHAZARD CODE:Veronica 完全版	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	2003年夏発売予定	メモリーカード	未定
価格	未定		

孤島の刑務所を舞台に繰り広げられるサバイバルホラーを完全移植

2000年にドリームキャストで発売され、トップセールスを記録した『コード:ベロニカ』。今回ゲームキューブに移植されるのは、新たなイベント等を追加した『完全版』だ。謎の組織アンブレラに拉致され、孤島の刑務所に移送されてしまった主人公クレア。ゾンビをはじめとするモンスターたちや数々の罠を潜り抜け、無事に島を脱出することができるのだろうか？

↑人間以上の生命力と怪力を持つゾンビ。主人公は銃やナイフなどの武器で立ち向かっていく

↑アイテムや情報を求めて刑務所内を探索

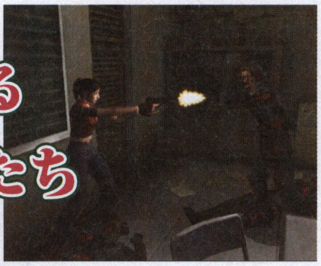
←クレアたちの身に危機が迫る？

↑銃を使って敵を倒すだけではなく、様々なアイテムを駆使するアドベンチャー要素もシリーズの特色のひとつ

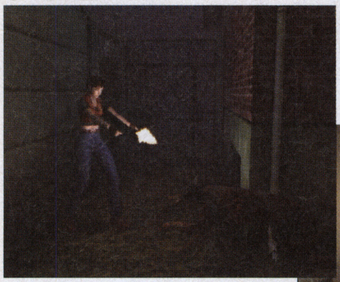
←舞台となる南米の孤島「ロックフォート」。独裁者アシュフォード家が支配するこの島でクリスの新たな戦いが始まる

絶海の孤島を脱出せよ！

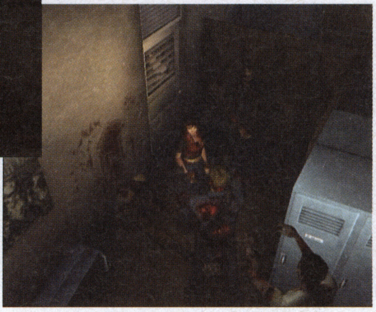
島中を徘徊する凶悪なゾンビたち



↑以前は刑務所の看守や囚人だったと思われるゾンビが周囲をうろついている



↑人間以外の生物も異形の姿となって襲い掛かってくる。ゾンビ化した犬は生前よりもはるかに凶暴だ



➡ゾンビの群れに囲まれてしまったクレア。大量のゾンビが出現するきっかけとなった恐ろしい出来事とは？

『バイオ』シリーズ第1作目と2作目の主人公が登場

クレア・レッドフィールド

シリーズ2作目の主人公。ラクーンシティの惨劇から3ヵ月後、再び恐ろしい事件に巻き込まれる。

クリス・レッドフィールド

シリーズ1作目の主人公でクレアの兄でもある。ストーリーの後半では、彼を操作してプレイすることになる。

©CAPCOM CO.,LTD.2000,2003 ALL RIGHTS RESERVED.
※画面は他機種版のものです。

V-RALLY 3

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	V-RALLY 3	ジャンル	レース+シミュレーション
発売元	アタリ	プレイ人数	1～4人用
発売日	7月10日	メモリーカード	未定
価格	5800円	備考	GTフォース対応

世界各国のコースを美麗グラフィックで再現したレースゲーム

写実的なグラフィックで作りこまれたコースと、リアルな動作感が特徴の本格レースゲーム。スペックも外見もバリエーション豊かなマシンを操作し、世界各国のラリーコースを走り抜けるのだ。ラリードライバーとしてチームと契約し、レースに挑む新要素「V-RALLY MODE」が追加されている。

➡熱帯のサバンナ地帯のコース。マシンを照らす夕日が印象的

⬆民家の立ち並ぶ村の中を走ることも

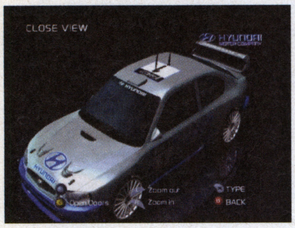
➡後方からの視点のほか、ドライバーの主観視点などにも切り替えが可能だ

⬆マシンのセッティング画面。コースに合わせて細かく設定することができる

美しい自然に彩られた6カ国48コースが舞台

⬆先行車のタイヤ跡が残る雪原コース

⬅多数のギャラリーが見守るコース。ヘアピンカーブを曲がりきれるか



➡登場する車種は実車のデータを忠実に再現したものだ

➡マシンの土煙までリアルに再現している緻密なグラフィック

ドラえもん　みんなで遊ぼう！　ミニドランド

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ドラえもん　みんなで遊ぼう！　ミニドランド	ジャンル	みんなで協力アクションゲーム
発売元	エポック社	プレイ人数	1～4人用
発売日	夏発売予定	メモリーカード	未定
価格	未定		

4人同時プレイもできるドラえもんと仲間たちの協力アクション

「ドラえもん」とその仲間たちが、いろいろな効果を持つ「ひみつ道具」を使って3Dマップのステージを攻略するアクションゲーム。HPゲージをみんなで共有する「協力プレイ」では、最大4人のプレイヤーが同時に遊ぶことができる。みんなで力を合わせてプレイすれば、ステージの攻略も盛り上がるぞ。

⬆アニメのようになめらかなキャラクタたち。周りのロボットたちはやっぱり敵？

➡ドラえもんと仲間たちが、それぞれひみつ道具を使って活躍。協力してピンチを切り抜けよう

みんなで協力すれば楽しさ倍増！

⬆ステージ最後に待ち受ける巨大なボス

ひみつ道具を使い分けて進め！

ステージ攻略を助けてくれる、数十種類の「ひみつ道具」は使い方もいろいろ。アニメや原作でおなじみの道具もたくさん登場するぞ。

⬆敵の攻撃をかわすときに便利そうな道具

➡新しいステージに進むときに使うのかな？

⬅強力なかみなりを発生させて相手を攻撃できる

➡頭に載せるとSLのように力強くなれる。猛ダッシュができそう

V-RALLY ®©2003 Infogrames Europe SA All rights reserved.Developed by Eden Studios ATARI is a registered trandmark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc. V-Rally ® is a registered trandmark of Infogrames Europe SA ©藤子プロ・小学館・テレビ朝日 ©2003 EPOCH CO.,LTD

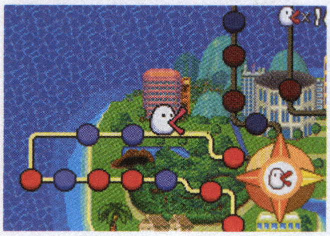
ハチエモン

GBアドバンス

発売元	ナムコ	ジャンル	くちびるアクション
発売日	7月4日予定	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

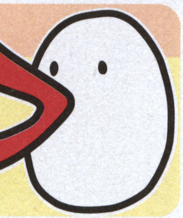
関西テレビの人気キャラクタ『ハチエモン』がGBAで登場!!

関西でおなじみの「ハチエモン」がアクションゲームになったぞ。仲間の落としてしまったくちびるを、ステージごとに設定されているノルマの数のぶん集めて、制限時間内にゴールを目指そう。ステージ中には「ハチエモン」を助けてくれる「ハチコ」などの仲間も出てくるぞ。


↑フィールドではステージ、イベントマスを進む

↑大阪のオバチャンは強力。倒すことが出来ない

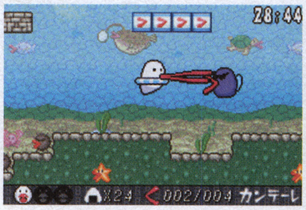
『ハチエモン』ってなーに?



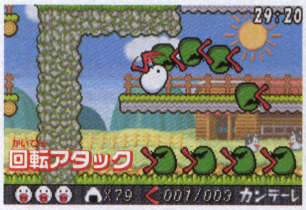
関西テレビのマスコットキャラクタで1995年に誕生した、変幻自在に姿を変化できる不思議な生物。パンダや、ライオンなどいろんな変身をした「ハチエモン」が多数確認されている。

くちびるを使った多彩なアクション

「ハチエモン」の最大の武器はくちびるで、そのくちびるを使って様々なアクションをするぞ。くちびるの用途は敵を攻撃する「くちびる攻撃」「くちびるブーメラン」などの他に、くちびるでくっついたり、大ジャンプしたりとステージ進行にかかわるものまであり、いろいろ使い分けることが大切だ。


↑攻撃すると敵がはずかしがる

↑遠くのアイテムの入手も可能



↑敵を倒したり、障害物を壊す

↑通常より高くジャンプできる

モノポリー ～めざせっ!!大富豪人生!!～

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	トミー	ジャンル	ファミリーボードゲーム
発売日	6月5日予定	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	未定

定番ボードゲーム『モノポリー』が新マップを追加して登場!!

1935年以来、全世界で楽しまれているモノポリーがGCで登場。今作は玩具でも発売されている、「モノポリー」「モノポリージャパン」「モノポリージュニア」の3種類のほかに新しくマップが追加されているぞ。また初心者にわかりづらい「交渉」をミニゲームの勝敗で行う全く新しいルールもあり、土地や資産の相場観がわからなくても楽しく対戦ができるのだ。

↑オリジナルのモノポリー

↑ミニゲーム「黒ひげ危機一発」

↑コントローラー1つで4人対戦可能

オリジナルキャラクタも作成可能

自分の好きなキャラクタをカスタマイズできる。男の子や女の子のほかにも動物など全部で4種類160万通りの組み合わせがあるぞ。

マップは全部で13種類!!

新たに追加されたマップは全部で10種類。オリジナルと合わせると13種類のバラエティにとんだマップで対戦が可能。アレンジされたマップには「全日本」「全世界」など地図を意識したものから、「江戸」や「東海道五十三次」など歴史にちなんだものまで様々だ。

↑ヨーロッパマップにはどんな仕掛けが?

↑江戸マップ。江戸城や、徳川家も関係するようなイベントもあるのだろうか

↑京都マップ。アレンジ版はすべて、初心者にわかりやすくなっているのだ

©2003 関西テレビ放送 ©2003 NAMCO LTD.・©2003 TOMY MONOPOLY ©2003 Hasbro Inc. All rights reserved. Licensing by Hasbro Consumer Products.©2003 Infogrames Interactive, Inc. All rights reserved. Infogrames and the infogrames logo are trademarks or egistered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners.

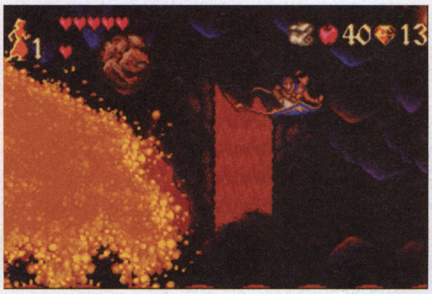
アラジン

GBアドバンス			
発売元	カプコン	ジャンル	アクション
発売日	8月予定	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

「アラジン」を操作して様々な試練を乗り越えるアクションゲーム!

全米公開映画興行収入第1位を記録し、日本でも大ヒットしたディズニー映画『アラジン』がGBAでゲームになった。プレイヤーは主人公アラジンとなってさまざまなアクションをしながら、いろいろなステージを駆け回るのだ。

➡布を使って町の中を駆け抜けよう



⬅魔法のじゅうたんに乗って飛び回るのだ

ダイヤモンドの心を持つ男「アラジン」

魔法の洞窟にあるランプを手にすることのできる唯一の男アラジンは、世界を我がものにしたい宮殿の大臣ジャファーに狙われることになる。

魔法使いジャファーに挑め!!

⬆様々なステージがアラジンに立ちふさがる

⬆映画の内容を追体験することができるぞ

ミッキーとミニーのマジカルクエスト2

GBアドバンス			
発売元	カプコン	ジャンル	アクション
発売日	7月予定	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

能力の異なるコスチュームをチェンジしてピート男爵のお城を目指せ!

ミッキーとミニーが、スイーパーやレンジャー、カウボーイ＆カウガールの3つのコスチュームで変身し、ステージを進むアクションゲームがGBAに登場。3つのコスチュームにはそれぞれ特殊な能力があり、ステージにあったコスチュームで、サーカスをはちゃめちゃにしたピート男爵を倒そう。もちろん、ドナルドダックやグーフィなど、ディズニーの魅力的なキャラクタたちも登場するぞ。また、通信ケーブルを使えば協力プレイも可能だ。

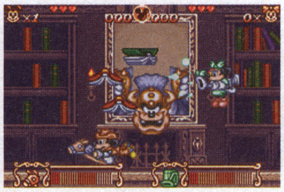
レンジャーのミッキー

⬆何かにひっかけて進むことができるようだね

⬆ノーマルコスチュームのミッキーとミニー

⬆もちろん、ドナルドダックも登場するよ

➡いろんなイベントがプレイヤーをまっているぞ



⬅2人で協力して、強敵をやっつけるのだ

カウガールのミニー

⬆カウガールは、一体どんな能力を持つのかな

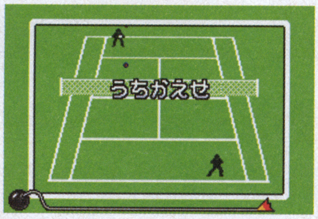
©Disney Developed by CAPCOM CO.,LTD.

GBA『メイド インワリオ』最短？攻略本 4月25日ごろ発売

メイド イン ワリオ

A5版112ページ　4月25日発売　950円

「最多最速」を誇る『メイド イン　ワリオ』の攻略本が、いよいよ4月25日ごろ発売となる。ゲーム中に登場する200種類にも及ぶ「プチゲーム」を完全攻略しており、巻末には「ナインボルト」ステージに登場するゲームの、元ネタとなるゲームをワリオたちが解説しているのだ。

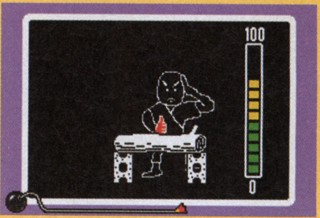


⬆実質5秒で終わってしまう「プチゲーム」だが、単純ながら奥の深いものが多い

ゲームも「最短」なら攻略本も「最短」に!?

200種類以上ものプチゲームを全攻略！

思わずププッ！　と吹き出してしまいそうなプチゲームを200種類まじめに攻略！　ゲームが「最短」なだけにその攻略法も最短の「ひとこと」で解説しているのだ。複雑な構成は一切排除し、できるだけシンプルに、そしてカタログとしても楽しめる構成になっているので、普通に読んでもおもしろいぞ。

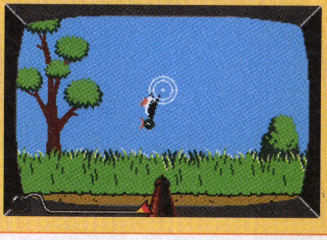


⬅各レベルによる違いも解説。プチゲームでも奥が深い

全ゲームの操作法と元ネタも解説

プチゲームの攻略では、もちろん取説には載っていない操作方法や、肝心のゲームの目的も改めて解説している。操作法はボタンのイラストと交えて説明しているので一目瞭然。

また「ナインボルトステージ」に登場する懐かしいゲームを解説した「ゲーム辞典」も、オールドゲームファンにはたまらない!?


⬅ファミコンの光線銃シリーズの名作「ダックハント」

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース　ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森＋	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス　招かれた13人	1200円
マリオパーティ4	1200円
ゼルダの伝説　風のタクト	950円
メトロイドプライム	1200円

NINTENDO64

ポケモンスタジアム金銀	933円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽　開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム　封印の剣	1200円
黄金の太陽　失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ　夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスタールビー・サファイア　シナリオ編	780円
ポケットモンスタールビー・サファイア　図鑑編	760円
くるりんパラダイス	950円
メトロイドフュージョン	1200円
ゼルダの伝説　神々のトライフォース&4つの剣	760円

（価格はすべて税別です）

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ:048-485-6815（注文専用ダイヤル）
オンライン販売:http://book.mycom.co.jp

『エムブレム烈火の剣』『GIFTPIA』攻略本制作開始

次の任天堂ゲーム攻略本は、GBA『ファイアーエムブレム　烈火の剣』とGC『GIFTPIA』の2冊。『烈火の剣』は、前作の『封印の剣』の編集を担当したマッスル・イガリンが、力技でゴリゴリステージ攻略中。実はSLG大好き（というか『エムブレム』シリーズが大好き？）の岡ちゃんねるも、ニンドリの入稿の合間を見て、ヒーヒー攻略中だ（そういえばこのメンバーって、「マッスルアンケート」の2人だね）。

また『GIFTPIA』のほうも、サンプルロムを使用してひたすら攻略中。ポックルを大人に成長させるRPGだが、戦闘がないのが特徴。どんな攻略本になるのか非常に楽しみな1冊だ！

人気SLG最新作！

⬆基本的なシステム変更はないので、前作プレイした人は入りやすい。もちろん初めてのプレイヤーでも、序盤はやさしいのでとけこみやすいはずだ

戦闘のないRPG

⬆ナナシ島を舞台にポックルを大人に成長させていく、一風変わったRPG。さまざまな人と会話してイベントをこなす

★★★★★★★★★★3月の当選者★★★★★★★★★★★

北海道/伊谷公平さん
青森県/小向雅孝さん
茨城県/落合祥平さん
群馬県/塩田雄輝さん
埼玉県/阿部佑亮さん
千葉県/斉藤亘平さん
東京都/浅野雄一さん
神奈川県/北脇丈裕さん
新潟県/川津風花さん
石川県/船　祥志さん
福井県/高木悠斗さん
岐阜県/西村孝美さん
静岡県/市川真也さん
愛知県/山本恭平さん
大阪府/松中恵子さん
島根県/落合真也さん
香川県/青木恭平さん
福岡県/山下武也さん
佐賀県/大澤津正稀さん
熊本県/池田泰朗さん

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAMを買っておもちゃ券を当てよう!

「任天堂攻略本」に付いているアンケートはがきを返送すると、毎月抽選で20名に2000円分のおもちゃ券をプレゼントしています。

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

©2003 Nintendo ©Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

ジャンル別 ゲームキューブ新作カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方

フロッガー
コナミ／6月5日／5800円
3ブロック／アクション

往年のアーケードの名作『フロッガー』をもとにした一本。シンプルなアクションゲームだ。

タイトル
スペック メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載
画面写真 左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル
コメント

ジャンルの色分けと見方
ACT＝アクション
RPG＝ロールプレイング
ADV＝アドベンチャー
SLG＝シミュレーション
SHT＝シューティング
RAC＝レース
SPT＝スポーツ
PUZ＝パズル
TAB＝テーブル
ETC＝その他

フロッガー
コナミ／6月5日／5800円
3ブロック／アクション

往年のアーケードの名作『フロッガー』をもとにした一本。シンプルなアクションゲームだ。

ビューティフル ジョー
カプコン／6月12日／6800円
ブロック数未定／アクション

発売まで1ヵ月を切り、期待の高まる本作。P64にはディレクター神谷氏のインタビューあり。

ソニックアドベンチャーDX
セガ／6月19日／6980円
1ブロック／アクション

ドリームキャストの名作アクションを完全移植。GCならではの新要素もあるようだ。

エンター ザ マトリックス
バンダイ／6月19日／6800円
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

映画「マトリックス」の世界をゲーム化。物語は今年公開予定の続編がもとになっている。

ドラえもん みんなで遊ぼう！ミニドランド
エポック社／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

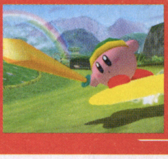
NEW

おなじみドラえもんがアクションゲームに。4人協力プレイもできるぞ。詳しくはP157で。

魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～
エム・ティー・オー／今夏／6800円
ブロック数未定／アクション

ハロウィンをテーマにしたホラーアクション。GBA版が4月24日にいち早く発売される。

カービィのエアライド
任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション



P38からの特報で、ゲームシステムを初紹介。ボタン1つで遊べる超簡単操作が特徴だ。

ワリオワールドGC（仮称）
任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

ワリオは『メイド イン ワリオ』に出張中か？こちらは最近まったく音沙汰がない。

ボンバーマンランド2 ゲーム史上最大のテーマパーク
ハドソン／今夏／5980円
5ブロック／アクション

NEW

通常のボンバーマンのほか、パズルやレースなどさまざまなゲームが楽しめる。P88で紹介。

ファミリーコレクション キュービックロードランナー
ハドソン／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

NEW

NOW MAKING

詳細は不明だが、往年の名作『ロードランナー』のリニューアル版か。価格も手ごろそうだ。

バーチャファイター・クエスト（仮称）
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

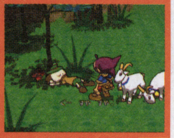
NOW MAKING

ADV要素を含んだものになる？まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

ピクミン2（仮称）
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

オリマーのほかに、もう1人主人公がいる？画面分割での2人同時プレイも可能のようだ。

GIFTPIA
任天堂／4月25日／5800円
6ブロック／RPG



いよいよ発売直前。P42からニンドリ編集部員のプレイ日記があるので、予習しておこう。

RUNE II～コルテンの鍵の秘密～
フロム・ソフトウェア／5月23日
6800円／3ブロック以上／RPG

ビッグニュース！ なんと次号のニンドリの付録は『RUNE II』体験版だ！買い逃すなよ！

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル
スクウェア・エニックス／7月18日
価格未定／ブロック数未定／RPG

今号は特に新しい情報はなし。夏休み商戦のGCを引っ張るタイトルになってほしいものだ。

メダロットGC（仮称）
ナツメ／今夏／価格未定
ブロック数未定／RPG

『メダロット』がGCに登場。従来のコマンド選択式ではなく、アクションRPGとなっている。

新RPG（仮称）
ナムコ／12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

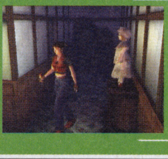
NOW MAKING

あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

テイルズ オブ シンフォニア
ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

お待たせしました！ GCオリジナル「テイルズ」がついに明らかに。P30の特報は必見。

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版
カプコン／今夏／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



発売日が夏に決定。『2』や『3』のような完全移植版になるようだ。詳しくはP156で紹介。

キラー7
カプコン／未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

悪と悪との戦いを描くアドベンチャーゲーム。主人公が多重人格という異色の設定だ。

●ハミ出しのカタログ●

ウッス！ カタログ担当のマッスルだ!! タイトルが減り続けてどうなることかと思ったが、今号は新タイトルが大量に追加され、見事3ページへ復帰を果たした。次は4ページを目指せ!!

©1981 2003 KONAMI/©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED./©SONICTEAM/SEGA,2000,2003/©藤子プロ・小学館・テレビ朝日 ©2003 EPOCH CO.,LTD./©2003 MTO Inc.©Wanadoo Edition 2002.All rights reserved./©2003 HAL Laboratory,Inc/Nintendo/©2003 Nintendo/©2002 FromSoftware,Inc.All rights reserved./©The Game Designers Studio,Inc. ©SQUARE CO.,LTD.All rights Reserved.CHARACTER DESIGN/Toshiyuki Itahara/©1997/2003 Natsume Co.,Ltd.©1997/2003 Imagineer Co.,Ltd./©藤島康介 ©NAMCO LTD./©CAPCOM CO.,LTD.2000,2001 ALL RIGHTS RESERVED./©モンキー・パンチ/TMS・NTV ©2002 Asmik Ace Entertainment Inc./©PIN CHANGE Co.,Ltd.All Rights Reserved/©2002 MARUCOME/Victor Interactive Software Inc./©Nintendo/V-RALLY(R),© 2002, 2003 INFOGRAMES EUROPE SA. ALL RIGHTS

●ハミ出しのカタログ●

今回新たに加わったタイトルは8本。ハドソンの「ファミリーコレクション」シリーズ以外は特報や新作フラッシュで紹介しているので、詳しくはそちらを見てほしい。

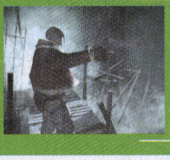
ルパン三世 海に消えた秘宝

アスミック・エースエンタテインメント／発売日未定／価格未定
4ブロック／アドベンチャー

昨年末から、すっかり音沙汰がなくなってしまった。GCオリジナルルパンが楽しみなのだが。

バイオハザード4

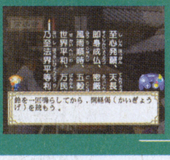
カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



キーワードは「もがき」「侵食」「汚染」。主人公レオンの体験する始祖ウイルスの秘密とは？

お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～

ピンチェンジ／4月24日／8800円
ブロック数未定／シミュレーション



異色の高齢者向けゲームもいよいよ発売。ユーザーの反響やセールス結果がかなり気になる。

ちびロボ！

バンダイ／今春／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

ちびロボとは、コンセントのついた身長10センチのロボット。どんなゲームになるのだろうか。

牧場物語 ワンダフルライフ

ビクターインタラクティブソフトウエア／今夏／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

GC版に先駆け、GBA版『～ミネラルタウンのなかまたち』が発売中。まずはこちらをプレイ？

お遍路さん～発心の道場(土佐国)編～

ピンチェンジ／今秋／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

全4作が予定されている『お遍路さん』の第2弾がこれ。土佐国（高知県）が舞台となる。

デッド フェニックス

カプコン／今夏／価格未定
ブロック数未定／シューティング

太古の鳥人たちが戦う3DSTG。仲間も操れるもようで、シミュレーション要素もありそうだ。

ファミリーコレクション スターソルジャー

ハドソン／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

NEW

NOW MAKING

'86年に発売された縦スクロールシューティング『スターソルジャー』のリニューアル版か。

ドラゴンドライブ ディマスターズショット

バンダイ／今夏／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

月刊少年ジャンプの人気コミックをゲーム化。竜を駆って戦う3Dシューティングゲームだ。

機動戦士ガンダム（仮称）

バンダイ／今春／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

ガンダムを題材とした3Dシューティングのようだが、詳細は未定。発売日が秋へと延期に。

スターフォックス（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング

画面はイメージ画像です

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。最近動きがないなぁ。

V-RALLY3

アタリ／7月10日／5800円
ブロック数未定／レース

NEW

PS2で発売された同名作を移植。ラリードライバーを体験できる新モードが追加された。

F-ZERO GC（仮称）

任天堂／7月25日／価格未定
ブロック数未定／レース

時速2000キロオーバーの超スピードが味わえる本作。P40の続報で最新情報をお届けだ。

GT CUBE

エム・ティー・オー／今夏
6800円／ブロック数未定／レース

トゥーンレンダリングを駆使したグラフィックが特徴。数々の実名車種が登場するぞ。

リッジレーサー 最新作

ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

同時期に発表された『ソウルキャリバーⅡ』は発売されたが、こちらは目立った動きなし。

マリオカートGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

SFC、N64、GBAに続き、いよいよGCでも発売されることが決定！ 早く画面写真が見たい！

ファミリースタジアム2003

ナムコ／5月30日／6800円
14ブロック／スポーツ

P90からの続報では、育成モード「選手村」を紹介。おなじみナムコスターズも登場するぞ。

実況パワフルプロ野球10

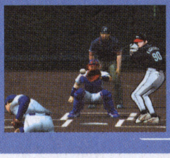
コナミ／7月未定／6980円
ブロック数未定／スポーツ

NEW

2003年最新データを採用した最新作。新モード「ペナント＆マイライフ」もあるぞ。

激闘プロ野球

セガ／今夏／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



劇画チックな水島キャラと、リアルな実名プロ野球選手が同時に登場。異色の野球ゲームだ。

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

去年の夏が『サンシャイン』なら、今年の夏は『ゴルフ』！ マリオのマルチな活躍に期待。

1080° シルバーストーム

任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

N64でも発売されたスノボゲームの名シリーズ。発売は次の冬とまだまだ先。気長に待とう。

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

『ゴルフ』と同じく、こちらもGBA版の発売が決定している。ただし、発売日はかなり先だ。

SPECIAL人生ゲーム

タカラ／5月1日／6800円
10ブロック／テーブル

GBAとリンクすることで、ゲームのダウンロードが可能だ。発売日が5月1日に決定したぞ。

モノポリー めざせ!!大富豪人生!!

トミー／6月5日／6800円
ブロック数未定／テーブル

NEW

本場のモノポリーを始め、アレンジ版を含む13のマップを用意。キャラエディットも可能。

RESERVED. DEVELOPED BY EDEN STUDIOUS. ATARI IS A REGISTERED TRADEMARK OF ATARI INTERACTIVE INC., A WHOLLY OWNED SUBSIDIARY OF INFOGRAMES INTERACTIVE INC. V-RALLY (R) IS A REGISTERED TRADEMARK OF INFOGRAMES EUROPE SA. MANUFACTURED AND MARKETED BY INFOGRAMES JAPAN K.K./©2003 Nintendo ©AMUSEMENT VISION/SEGA,2003/©2003 MTO Inc./©2003 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED (社)日本野球機構公認 フランチャイズ11球団公認・札幌ドーム公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用/©2003 KONAMI Computer Entertainment Osaka (社)日本野球機構公認 フランチャイズ11球団公認・札幌ドーム公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 (社)全国野球振興会公認/©NBP ©水島新司 ©SEGA CORPORATION/WOW ENTERTAINMENT INC,2003/©2003 Nintendo/CAMELOT/©2003 Hasbro Inc.All rights reserved.Licensing

また『テイルズ オブ シンフォニア』（旧テイルズシリーズ）や『ベロニカ』に画面写真が出るなど、発売済みタイトルにも変更が多い。気になるタイトルはチェックしておこう。

ポケモンボックス ルビー&サファイア

任天堂／5月30日／2000円／ブロック数未定／その他

NEW

GBA版『ポケモン ルビー・サファイア』のポケモンを、GCの画面で整理できるツールなのだ。

どうぶつの森2（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／その他

画面は『どうぶつの森』のものです

N64から数えてシリーズ3作目となる本作。詳細はまったく未定なので、今後の続報に期待。

耳よりのカタログ

サードパーティソフト売り上げベスト10

前号のこのコーナーでも書いたように、GCは印象よりもサードパーティのソフトが多い。では、サードパーティのソフトの売り上げはどうだろうか？　累計売り上げベスト10を並べてみた。

見て分かるとおり、10万本以上の売り上げを記録しているのは7タイトルのみ。最高でも40万本弱で、この辺が「任天堂偏重」のイメージにつながっていると思われる。メーカー別に見ると、「バイオ」シリーズを投入したカプコンの1～2位は順当として、意外に多いのがセガ。ベスト10中4本はセガのタイトルとなっている。

⬆サードパーティもののトップは『バイオ0』

1 **バイオハザード0**
391,899本（'02年11月21日／カプコン）

2 **バイオハザード**
346,569本（'02年3月22日／カプコン）

3 **ソニックアドベンチャー2 バトル**
286,820本（'01年12月20日／セガ）

4 From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！
230,397本（'02年11月1日／バンダイ）

5 ファンタシースターオンライン エピソード1&2
164,208本（'02年9月12日／セガ）

6 実況パワフルプロ野球9
121,718本（'02年7月18日／コナミ）

7 スーパーモンキーボール
120,031本（'01年9月14日／セガ）

8 桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻
770,33本（'02年12月5日／ハドソン）

9 キン肉マンⅡ世 新世代超人VS伝説超人
75,826本（'02年11月22日／バンダイ）

10 ソニック メガコレクション
68,617本（'02年12月19日／セガ）

発売済みGCタイトルリスト

ジャンル	タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション	スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
	ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
	ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
	大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
	ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
	動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
	GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
	バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1～6
	BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
	クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
	ボンバーマン　ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
	CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
	スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
	ZOIDO VS.	トミー	'02年9月6日	6800円	10
	スターフォックスアドベンチャー	任天堂	'02年9月27日	6800円	3
	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！	バンダイ	'02年11月1日	6800円	4
	スーパーモンキーボール2	セガ	'02年11月21日	5800円	2以上
	キン肉マンⅡ世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	'02年11月22日	6800円	2
	ハリー・ポッターと秘密の部屋	EAスクウェア	'02年11月23日	6800円	4
	ゴジラ 怪獣大乱闘	アタリ	'02年12月12日	5800円	4
	ソニック メガコレクション	セガ	'02年12月19日	5800円	2
	爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！	タカラ	'02年12月19日	6800円	7
	ボンバーマンジェッターズ	ハドソン	'02年12月19日	6800円	2
	ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～	EAスクウェア	'03年2月14日	6800円	4
	スパイダーマン	カプコン	'03年2月13日	6800円	2以上
	メトロイドプライム	任天堂	'03年2月28日	6800円	3
	ロックマンエグゼ トランスミッション	カプコン	'03年3月6日	5800円	3
	P.N.03	カプコン	'03年3月27日	5800円	5
	ウォーリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編	タイトー	'03年3月27日	6800円	3
	ソウルキャリバーⅡ	ナムコ	'03年3月27日	6800円	4
	NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！	トミー	'03年4月11日	6800円	2
RPG	RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
	神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
	ファンタシースターオンライン　エピソード1&2	セガ	'02年9月12日	6800円	21～25
	ゼルダの伝説 風のタクト	任天堂	'02年12月13日	6800円	12
	エターナルアルカディア レジェンド	セガ	'02年12月26日	6800円	3
アドベンチャー	ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
	バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
	MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
	ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	'02年8月9日	6800円	3
	エターナルダークネス 招かれた13人	任天堂	'02年10月25日	6800円	15
	バイオハザード0	カプコン	'02年11月21日	7800円	9
	バイオハザード2	カプコン	'03年1月23日	4800円	1
	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	'03年1月23日	4800円	1
	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	'03年3月21日	6800円	3
シミュレーション	キャプテン翼～黄金世代の挑戦～	コナミ	'02年9月12日	6800円	17
	ジェネレーション オブ カオス イクシード～闇の皇女ロゼ～	アイディアファクトリー	'03年2月6日	5800円	17
	シャーマンキング ソウルファイト	バンダイ	'03年3月28日	6800円	7
シューティング	スター・ウォーズ ローグ スコードロンⅡ	EAスクウェア	'02年3月22日	6800円	3
	トップガン～エース オブ ザ スカイ～	タイタスジャパン	'02年12月26日	6800円	3
	SPACE RAIDERS（スペースレイダース）	タイトー	'03年1月9日	4800円	1
	斑鳩　IKARUGA	アタリ	'03年1月16日	5800円	4
	零ファイター撃墜戦記	グローバル・A・エンタテインメント	'03年3月6日	6800円	4
	スター・ウォーズ クローン戦争	EAスクウェア	'03年3月20日	6800円	3

ジャンル	タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
レース	ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
	エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
	18WHEELER	セガ	'02年9月12日	5800円	3
	チョロQ！	タカラ	'02年12月19日	6800円	4
スポーツ	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	EAスクウェア	'01年11月15日	6800円	29
	SSXトリッキー	EAスクウェア	'01年12月27日	5800円	5
	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
	バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
	実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4～44
	NBAストリート	EAスクウェア	'02年3月22日	5800円	10
	NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
	2002 FIFA ワールドカップ	EAスクウェア	'02年5月2日	5800円	49
	実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
	ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
	ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
	オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	'02年8月8日	5800円	59
	WTAツアーテニス プロエヴォリューション	コナミ	'02年8月29日	6800円	3
	UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	'02年9月5日	6800円	5
	レッスルマニアX8	ユークス	'02年9月6日	6800円	14
	ディズニースポーツ：スケートボーディング	コナミ	'02年9月19日	6800円	7
	セガサッカースラム	セガ	'02年9月26日	5800円	6
	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	'02年11月28日	6800円	10
	FIFA2003 ヨーロッパサッカー	EAスクウェア	'02年12月6日	6800円	54
	エヴォリューション スケートボーディング	コナミ	'02年12月12日	6800円	27
	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	'02年12月12日	6800円	41
	実況パワフルプロ野球9決定版	コナミ	'02年12月19日	6800円	48
	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	'02年12月19日	6800円	1
	ワールドサッカー ウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション	コナミ	'03年1月30日	6800円	98
	THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球	コナミ	'03年3月20日	6800円	58
パズル	エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	'02年9月27日	5800円	4
	ズーキューブ	アクレイムジャパン	'02年10月25日	5800円	2
	ミスタードリラー ドリルランド	ナムコ	'02年12月20日	6800円	3
	テトリスワールド	サクセス	'02年12月20日	4800円	4
	NINTENDO パズルコレクション	任天堂	'03年2月7日	5800円	6
	スーパーパズルボブル　オールスターズ	タイトー	'03年2月27日	6800円	1
テーブル	ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
	極 麻雀DXⅡ～The 4th MONDO21 Cup Competition～	アテナ	'02年8月9日	6800円	6
	永世名人Ⅵ	コナミ	'02年9月26日	6800円	1
	プールエッジ	メディアカイト	'02年10月25日	6800円	1
	マリオパーティ4	任天堂	'02年11月8日	6800円	2
	マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～	コナミ	'02年11月21日	6800円	4
	遊戯王フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国	コナミ	'02年12月5日	6800円	3
	桃太郎電鉄11　ブラックボンビー出現！の巻	ハドソン	'02年12月5日	6800円	5
	ヒカルの碁3	コナミ	'03年3月20日	6800円	2
	ドカポンDX-わたる世界はオニだらけ-	アスミック・エースエンタテインメント	'03年4月10日	6800円	10
その他	どうぶつの森＋	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
	巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

by Hasbro Consumer Products. ©Takara Co.,Ltd/Kim Sherbet Workshop 2003 ©2003 Infogrames Interactive,Inc.All Rights Reserved.Infogrames and the Infogrames logo are trademarks or registered trademarks of Infogrames Entertainments S.A. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners./©2003 TOMY MONOPOLY ©2003 Hasbro Inc. All rights reserved. Licensing by Hasbro Consumer Products. ©2003 Infogrames Interactive, Inc. All rights reserved. Infogrames and the infogrames logo are trademarks or egistered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners./©2003 Poke'mon ©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc./©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED.

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム
vol.89
2003
5/21

次号は vol.90 5月6日(火)に発売します

衝撃の特別価格 **390円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

チラシの世界 #017
1997年 糸井重里のバス釣りNo.1（SFC）

NEXT MENU 次号予告

世界初！『RUNE II』の体験版がついてくる!!

予告にある通り、次号のニンドリには、『RUNE II～コルテンの鍵の秘密～』の体験版GCソフトがついてくるぞ。任天堂ハードのゲームソフトが雑誌の付録になるなんて、史上初の快挙かも？ それで価格は衝撃の390円！ 黄金週間(ゴールデンウィーク)が明けた5月6日は書店へGO!

※予告の内容等は、ニンドリが身勝手に変更する場合があります。

EDITOR'S VOICE 編集後記

■会社を半休し長男の入園式へ。DV片手に式中の長男の後頭部をひたすら撮影してみたり、大勢のジャリっ子たちと戯れてみたりとなかなか楽しい経験でした。ちなみに長男の「つきぐみ」の先生は、一番美人かも、ウヒヒヒ…（トランセル）

■TVをつけるのも面倒なこの気持ちは…そう、5月病の季節!! 私の持病とも言える5月病…発症すると、まず神経を麻痺させ、新陳代謝が停止。末期症状になると、思うままに人間を襲い、貪るようになる。かゆい　　　うま（ハシモ）

■GCの『牧場物語』とはまったく関係のない映画「ワンダフルライフ」が、ようやくDVD化されました。死んだ人が天国へ行く前に「人生で一番の思い出」を選んで映画を撮るという作品。自分の邦画ベストワンだったりしますのでぜひご覧あれ（かややん）

■現在『エムブレム』を2回目のプレイ中。お気に入りのユニットが強くなっていくのを見るのはすごく楽しい。自宅でも『スパロボ』をプレイ中だったりとSRPG三昧。そろそろ、ゲームキューブにもSRPGが発売されないかな（岡ちゃんねる）

■最近、うれしいことが立て続けにおこっている。『マザー3』の復活がそうだし、『RUNE II』の付録もそう。これから夏の季節に向けて、まだまだハッピーことがありそうな予感…（でも休めなかったりと、いいことばっかしじゃないけれど/サオヘン）

■忙しい日々の中にも、潤いは必要だ。ということで、校了をごまかして行ってきましたノア有明大会。なんか三沢と高山の腹が見るたびに大きくなっているようだが、気のせいだろうか？　5.2のドームは絶対に行かんとな（マッスル）

■近所のゲーセンが相次いで閉店。痛い、痛すぎる。どのくらい痛いかというと、今号の『NARUTO』の記事は面白くなかったと言われるぐらい痛い。『ギルティギア』の最新作が出たばかりだというのに…。タイミング悪すぎます(和尚)

■とっつきは悪いかもしれないけど、遊ぶほどにじわじわ面白くなってくる。『RUNE II』はそんなゲーム。次号の体験版はある意味、最近のヌルゲーマーへの挑戦状と言えよう・・・と、難しいことを考える間もなく、次号GW進行の魔手が・・・!!（高島）

■やっと買えました。GBA-SP、GBプレーヤー。SPに関しては「限定版が出るまで買わないぞ」宣言をしたけどあっさり前言撤回。「前言撤回って男らしくないよな～」とサオヘンが言ったが、28歳の男にアチャモオレンジは…ちょっぴり厳しい(本ちゃん)

■日本人が映画館で見る映画の本数は年平均で1.5本らしい。少ないなー、って俺も去年は『釣りバカ日誌13』しか見てないや。何でよりによって『釣りバカ』見に行ったんだっけ…。今年は『地獄甲子園』さえ見れればイイや（本郷）

■時間がたつのは早いもので、もうすぐGW。ちょっと前に新年を迎えたばかりのような気がするのだが。いやむしろゆっくりなのかも。だって去年のことなんて、大昔のことのような気が。どっちも正しく思えてよくわかんないから、とりあえず呑むか(ケイ大佐)

■PSOで会う読者さん。いい人がほとんどなんだけど、なかには「う～ん…」という人も…。ゲームのバーチャル世界だからって考え方もあるけど、やっぱり人対人で遊ぶゲームなんだから、最低限のマナーと言葉遣いをしよう。ちょっと残念（中植）

■実家の着物屋のガラス戸をいきなり開けて入ってきたホームレスの人。店番をしてた祖母はビックリ。「何か食べる物をください」と言われた祖母は悩んだ挙句、ロールケーキを渡そうとしたところ「そんなもんいらねえ」。え？(カズヤ)

■色は、徹夜のとき、机にうっつぶして寝る傾向がつよい人（サオヘン調べ）。他の人は床やソファーで寝たり、宙に浮いてたりとか…

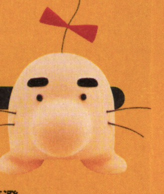
●編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

●E-mailでの投稿は…
「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは… **TEL 03-3556-3313** 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治

STAFF
スタッフ



編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂／種市真澄
編集 嘉山直幸／五十嵐達雄／本多貴之
中植茂久／橋本慎也／岡本明徳
北山大輔／本郷公康／坂井一哉

編集協力 松村浩次／松本英明
成瀬史弥／大渕豊／中谷至
尾関友詩（ユークラフト）／瀧澤潔
白石岳（アセンブル）／冠美花

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA／佐久間弘子
南尾和美／小宮山裕
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぼっけ門
写真撮影 守屋貴章／水口哲二／植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久／美鈴秋
はやのん／記村隆鶴
広告 小川直伸／小池正洋
工藤克俊／駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.89
2003年5月21日発行
●発行株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)
●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株) アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

©2002 Nintendo

Nintendo
GAME BOY ADVANCE
人は、物語と共に成長する。
FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
烈火の剣
4月25日(金)
発売予定
メーカー希望小売価格
¥4,800(税別)
S・RPG　1〜4人用
○通信闘技場での1〜4人対戦が可能！
初回特典！
サントラCDプレゼント!!
&卓上カレンダー
リンを"つかむ"ことができました。"つかむ"とこのようにマップの色が変わります。
Personal infomation
マーク
あなたはエレブ大陸を旅する見習いの軍師です。
ウラス兵
エリウッド
・・・私も、いっしょに行っちゃだめかな？
オスティアにも何人か軍師がいるが、お前ほど若い奴はいないぜ。
◇RPGの要素を際立たせ、初心者にも気持ちよく進められるゲームバランスに加え、取扱説明書が必要ないくらいの親切設計。
◇魅力あふれるキャラクターたちは、一定の条件で発生する会話システムにより絆を深くし、友情が芽生えたり、時には恋愛感情が生まれることも。
◇今作ではプレイヤー自らが物語に参加。仲間と共に戦い、苦難に打ち勝っていくことで、キャラクターもプレイヤー自身も大きく成長していくことでしょう。
任天堂株式会社　本社　〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/
©2003 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS
GAME BOY・GAME BOY ADVANCE は任天堂の登録商標です。

Victor・JVC

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイアドバンスで会おうね。

好きななかまがいると、元気が出せる。作物や動物たちの世話をしたり、買い物をしたり、恋や結婚をしたり、けっこういそがしいけれどたのしい牧場での暮らしを満喫しよう。ゲームボーイアドバンスでは初めての『牧場物語』です。

シール付き! 初回生産分に限り、オリジナルシールが付いています。

http://www.vis.co.jp/bokumono/

ぼくじょうものがたり
牧場物語
ミネラルタウンのなかまたち

好評発売中! 価格4,800円(税別)

〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア

GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・GBA は任天堂の登録商標です。
©2003 Victor Interactive Software Inc.

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム
VOL. 89 2003

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年5月21日発行(毎月2回6日・21日発行)第8巻第9号(通巻89号)
発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288

定価490円 本体467円

T1127103050493

雑誌27103-5/21
©毎日コミュニケーションズ 2003/ambit
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

Nintendo

ニンテンドードリーム
DREAM

VOL. 89
2003

緊急速報
MOTHER1+2がGBアドバンスで登場!

MYCOM
毎日コミュニケーションズ